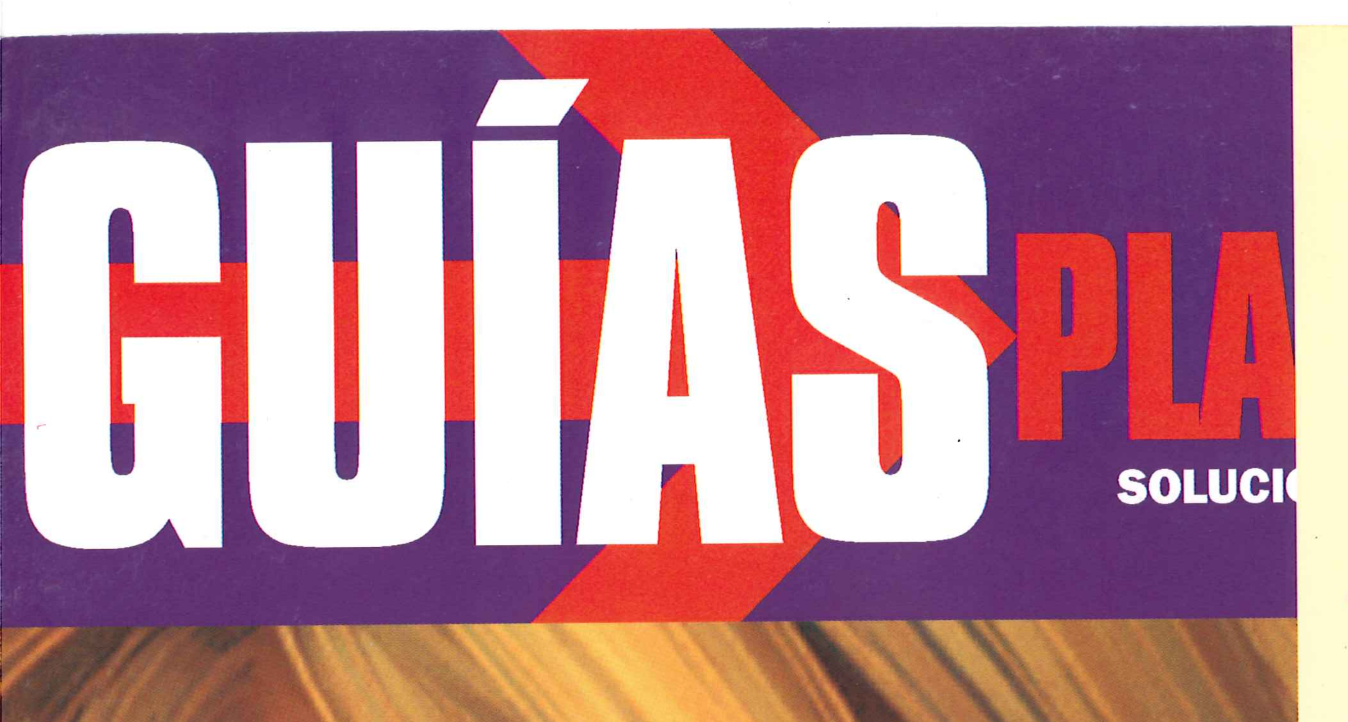


LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE
DreamPLANET
¡GRATIS!
SUPLEMENTO
SHENMUE:
LA GUÍA
NÚMERO 13
495 PTAS. 2,98 EUROS
GUÍAS
TOMB RAIDER CHRONICLES
JET SET RADIO
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SKATE Y MATE
INVASIÓN CAPCOM
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
DINO CRISIS
CAPCOM VS. SNK
STREET FIGHTER III THIRD STRIKE
PHANTASY STAR ONLINE
LA ESTRELLA DE NUESTRO DOSSIER RPG
10013
8 421174 023589
editorial aurum

GUÍAS PLAYSTATION

SOLUCIONES Y TRUCOS PARA PLAYSTATION™ Y PS2™



SÓLO 395 PESETAS

GUÍAS COMPLETAS

5 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

LA GUÍA QUE TE *LUMINARÁ* EL CAMINO

TOCA WORLD TOURING CARS

TODOS LOS CIRCUITOS, COCHES Y TRUCOS

A SANGRE FRÍA

ESPÍA NUESTRA GUÍA TOP-SECRET

CHASE THE EXPRESS

Dream Planet

Número 13 Febrero 2001
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Directora de Marketing: **Aida Gascón**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Nacho Fernández**
Jefe de Redacción: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Marc Sansalvadó, Maider Riu**
Colaboradores: **Bob Jubb**
Eduardo Rodríguez, Tonio L. Alarcón
Traductor: **Carles Sierra**

PUBLICIDAD
Barcelona
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

editorial **aurum**



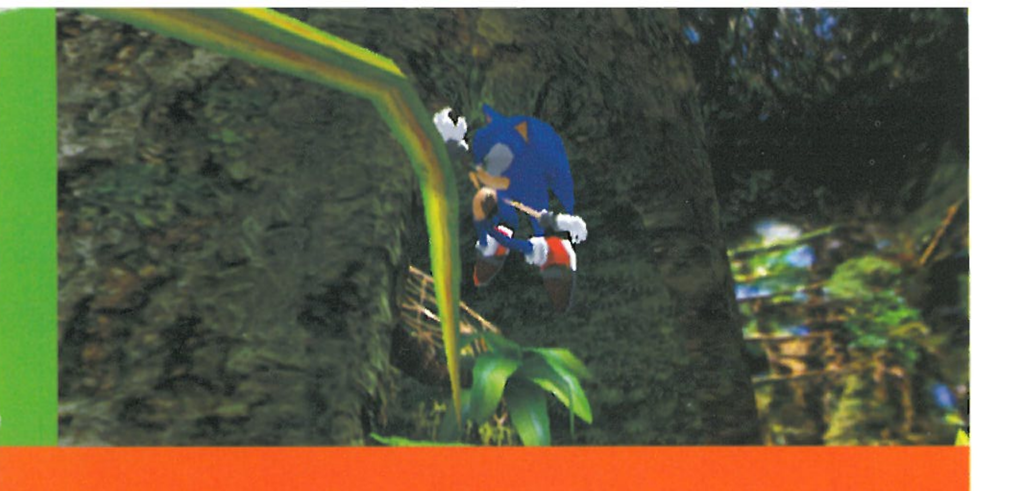
DESPEGANDO

Este recién estrenado 2001 va a ser el escenario del desembarco de muchos juegos de rol para Dreamcast. Los RPG han sido hasta ahora más escasos que los piropos en el programa Tómbola, pero en nuestro Dossier Especial vais a poder comprobar que la cosa va a cambiar. Disfrutadlo.

dcplanet@intercom.es







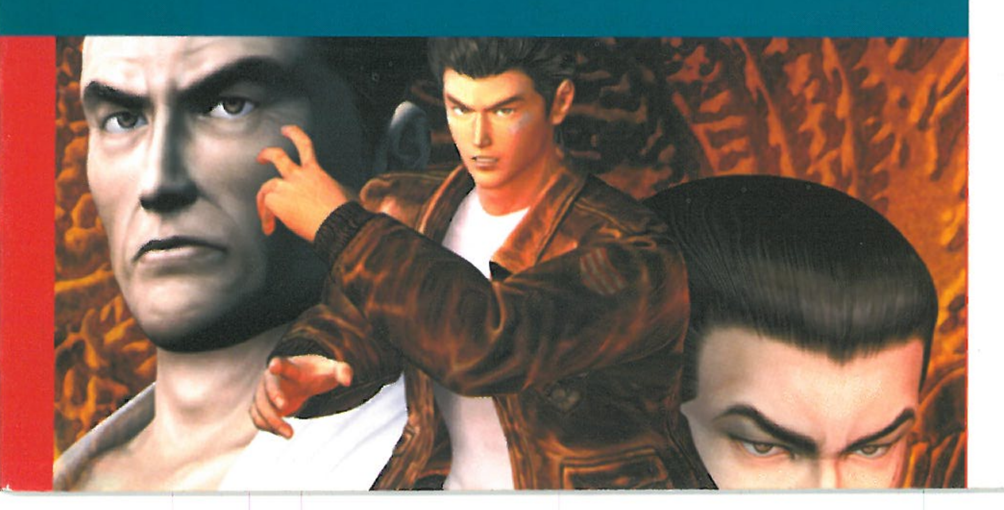
TOMA DE CONTACTO

Las previas de este mes no tienen desperdicio. Hemos podido probar una beta casi definitiva de Vanishing Point que confirma todas las expectativas que había creado el juego y además os ofrecemos nuestras primeras impresiones sobre Fighting Vipers 2 y Soul Reaver 2.



BRÚJULA

Lara no ha faltado a su cita navideña y nosotros no hemos podido resistir la tentación de ofreceros la primera parte del libro de rutas de Tomb Raider Chronicles. Además, aquí también encontraréis una guía de Jet Set Radio con la que hemos intentado poner un poco de orden entre tanto desenfreno *graffitero*.



Sumario

Shenmue 2, más vivo que nunca



Mientras en nuestro país estamos empezando a conocer lo que significa Shenmue, en Japón las noticias sobre la segunda parte se han prodigado bastante durante el último mes. La verdad es que el rumor que comenzó a circular hace algún tiempo sobre la posible cancelación de Shenmue 2 después de su desaparición de la lista de lanzamientos nos hizo temer lo peor, pero Sega se ha encargado de desmentirlo ofreciendo información sobre la continuación de la obra maestra de Yu Suzuki.

Las peripecias de Ryo Hazuki tendrán lugar esta vez en Hong Kong y allí nos encontraremos con una chica pelirroja que tendrá una gran importancia en el desarrollo de los acontecimientos. Para todas aquellas personas que no hayan jugado a la primera parte (aunque seguro que se pueden contar con los dedos de una mano) AM2 tiene previsto incluir en el juego una interminable intro que podría rondar los 15 minutos donde se resumirán todos los acontecimientos que tuvieron lugar en el impresionante primer capítulo: Yokosuka.

Los suertudos japoneses ya han empezado a descubrir por sí mismos los detalles de esta segunda parte, porque las copias encargadas por Internet de Fighting Vipers 2 (a la venta desde el 18 de enero en el país del sol naciente) incluyen una serie de vídeos de los nuevos bombazos de AM2 entre los que se encuentran Shenmue 2 y, posiblemente, Outtriger, un shooter destinado a plantar cara en igualdad de condiciones a Quake III Arena y Unreal Tournament.

Además de las noticias puramente videojueguiles, en enero también se ha producido una cinematográfica. El día 12 se ha estrenado en Japón la película Shenmue: The Movie, un film en el que se desvelan algunos detalles sobre la segunda parte del juego y aparecen algunos de los nuevos personajes que colaborarán (o obstaculizarán) las investigaciones de Ryo sobre el asesinato de su padre. El film estará doblado al inglés y tendrá subtítulos en japonés.

Para redondear tantas buenas noticias sólo nos falta una fecha de lanzamiento definitiva. Por desgracia, Sega aún no ha hecho pública ninguna fecha oficial, aunque todo apunta a que, por lo menos en tierras japonesas, el juego verá la luz a finales de este año. Esperemos que esta vez sí lo doblen (o subtitulen) a nuestro idioma.

En la segunda parte Ryo se encontrará con una mujer pelirroja que va a tener mucha importancia en el desarrollo de los acontecimientos de Shenmue

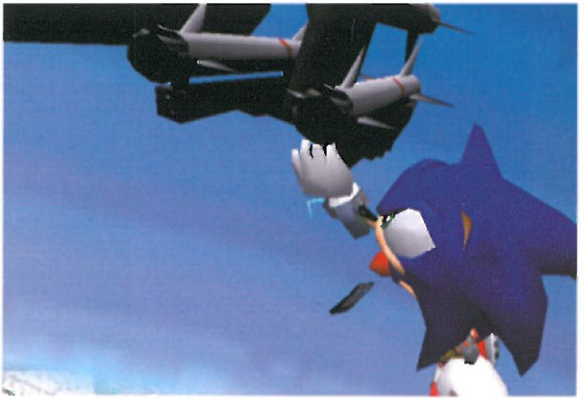
Demo de Sonic 2 con PSO

Por si no había razones suficientes para hacerse con el juego, Sega nos ha confirmado una noticia que va a hacer todavía más apetecible a Phantasy Star Online. Igual que en Japón, las copias de este magnífico juego de rol vendrán acompañadas por una demo de Sonic Adventure 2.

Lo más probable es que la demo sea idéntica a la nipona, así que podremos disfrutar con una fase, llamada City Escape, en la que ya se puede apreciar la calidad de esta nueva genialidad del Sonic Team.

El nivel empieza de una forma espectacular, con el puerco espín azul bajando a toda velocidad por las calles de una ciudad montado en una tabla de snow. Entre los nuevos movimientos de Sonic que ya se incluyen en esta demo destaca la posibilidad de grindear (de una forma similar a la de los personajes de Jet Set Radio o de la saga Tony Hawk). Por supuesto, también aparecen los simpáticos Chao, aunque de momento su participación se limita a una explicación de las nuevas habilidades del protagonista.

La duración de la fase es bastante corta (no llega a diez minutos) pero es más que suficiente para ponernos los dientes largos con un bombazo que esperamos que llegue durante este año a nuestro país.



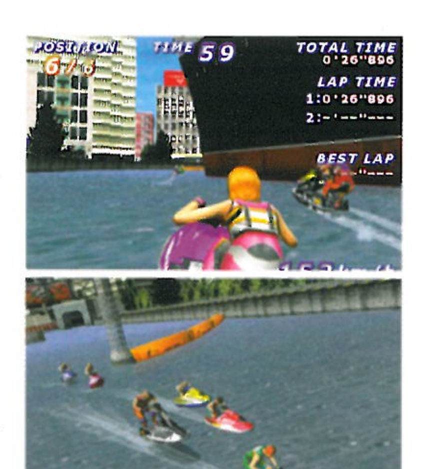


Una de motos acuáticas

AUNQUE LOS JUEGOS DE MOTOS ACUÁTICAS NO HAN MARCADO precisamente un antes y un después en el mundo de los videojuegos, el próximo 22 de marzo se pondrá a la venta en Japón un título que puede dar la sorpresa: Power Jet Racing 2001.

El juego, desarrollado por la compañía japonesa CRI, incorporará 13 circuitos acuáticos en lugares tan paradisíacos como las Islas Bahamas. Estarán a nuestra disposición seis personajes distintos que podrán realizar todo tipo de piruetas pasadas por agua en los diferentes modos de juego: Championship, Time Attack y Versus.

En las capturas que acompañan esta noticia podéis apreciar que Power Jet Racing 2001 cuenta, por lo menos, con un aspecto gráfico impresionante a la par de muy refrescante. Aunque aún no tiene fecha definitiva de lanzamiento, es probable que lo tengamos por aquí a principios del próximo año. Nosotros ya practicamos en la bañera con una colchoneta hinchable.





Daytona ya rueda

LA EDICIÓN PAL DE DAYTONA USA 2001 está cada vez más cerca. Si todo va según los planes previstos por Sega, podremos disfrutar con esta excelente versión de la clásica recreativa a mediados de abril. Daytona llegará a nuestras casas con un lavado de cara a nivel gráfico, pero conservando la endiablada velocidad que siempre ha caracterizado a este juego.

Se podrán disputar carreras en un total de 8 circuitos, los 3 del arcade original, 2 de la versión CCE de Saturn y 3 exclusivos de Dreamcast. Entre los modos de juego, aparte de las carreras contra ¡40 coches! y los campeonatos, también se incluirá una fabulosa opción para disputar competiciones online.

BREVES

Videojuegos éticos

EL PASADO 21 de diciembre se presentó en el Instituto Nacional de Consumo de Madrid el Código Ético para los Videojuegos. En la elaboración del documento han participado un gran número de instituciones (desde la Asociación Española de Distribuidores de Software de Entretenimiento (ADESE) hasta Amnistía Internacional), que han elaborado un sistema de clasificación de los videojuegos en cuatro categorías: Todos los públicos, No recomendado a menores de 13 años, No recomendado a menores de 16 años y No recomendado a menores de 18 años. Esperamos que así se acabe con las absurdas polémicas sobre videojuegos supuestamente violentos.

Sega y Nintendo

HACE UNAS SEMANAS, un rumor publicado en el diario The New York Times sobre la posible compra de Sega por parte de Nintendo supuso todo un terremoto en el mundo de los videojuegos. Ambas compañías han desmentido rotundamente esa información. Lo que sí parece más factible es que Sega desarrolle algún juego para la nueva Game Boy Advance de Nintendo, pero aún no hay confirmación oficial. Así que tranquilidad, por favor.

Carrier cancelado

LAS NOTICIAS SOBRE CARRIER se han sucedido durante el último mes. Primero Eon Digital (compañía distribuida en España por Acclaim) aseguró que traería dicho *survival horror* al viejo continente. Sin embargo, se ha echado atrás y este título no va a llegar de momento ni a Europa... ni a nuestro país. ¡Con las ganas que teníamos de *carrier* con él!

BREVES

Sega contra la piratería

LOS ÚLTIMOS AVANCES de la piratería en la Dreamcast han llevado a Sega a tomar medidas drásticas. Para empezar, la versión especial Sakura Taisen de la consola que se ha puesto a la venta en Japón no leerá ningún CD-Rom (aunque sí CD de audio) para poner las cosas difíciles a los piratas. Es posible que esta medida se llegue a aplicar en un futuro en todas las consolas.

Mucho RE

CAPCOM CONFIRMÓ en un certamen celebrado recientemente que Resident Evil 4 está siendo desarrollado en Japón y estará listo a principios del 2002. Sólo ha sido confirmada la versión para PlayStation 2, aunque la compañía nipona ha asegurado que RE 4 también verá la luz en todas las plataformas de nueva generación. Lo que sí está confirmado es el lanzamiento en Japón, el día 22 de marzo, de RE Code: Veronica Complete para DC y PS2. Esta versión remozada incorpora nuevas escenas, un rediseño de Steve y un mayor protagonismo de Albert Wesker.



Estreno de VF X

EL SIGUIENTE EPISODIO de la saga Virtua Fighter se estrenará el 23 de febrero. AM2 ha decidido mostrar VF X por primera vez en el próximo AOU (la importante feria japonesa de recreativas). Todavía no ha sido confirmada la versión para Dreamcast, pero esperamos que no tarde mucho en llegar.







Bomba aquí, bomba allá

Aunque ya han habido suficientes bombazos para nuestra consola últimamente, se está aproximando uno que dará mucho de que hablar. Los más avispados ya habréis adivinado que estamos hablando de Bomberman Online, la versión de un mítico juego que, a pesar de su sencillez, ha conseguido enganchar a más de uno.
La edición para Dreamcast se centrará sobre todo en las posibilidades multijugador de Bomberman, ya que parece que podrán disputarse partidas en red con hasta 10 jugones. Además se incluirán nuevos modos (Hyper Bomber, Submarine Attack, Panel Attack y Battle Royal), nuevos power-up y la posibilidad de crear tu propio *pone bombas*. El juego conservará su típica estética en 2D, pero los personajes tendrán un *look* similar, salvando las distancias, al de los patinadores de Jet Set Radio.
Lo que no cambiará lo más mínimo es la increíble adicción que ha hecho grandes a estos pequeños hombrecillos con una mecánica muy simple: poner bombas para que exploten en la cara de los enemigos. Bomberman Online estará listo en primavera.

Los hermanos Floigan

TRAS DEJARNOS CON LA BOCA abierta gracias a juegos como NBA 2K, Visual Concepts va a cambiar totalmente de tercio con Floigan Brothers. En esta original aventura nos meteremos en la piel de los hermanos del título: Hoigle (el inteligente) y Moigle (menos favorecido por la naturaleza y más despistado). El objetivo del juego es defender a su peculiar familia del malvado barón Malodorous y su fiel banda de gatos.
Además de esta misión principal también tendremos algunos objetivos secundarios, que incluirán numerosos subjuegos y puzzles. Para añadir algo más de surrealismo también será necesario ayudar al *lumbreras de* Moigle a adquirir algunas habilidades, incluyendo la superación de su miedo a las serpientes.
Floigan Brothers cuenta con unos gráficos tremendamente detallados, aunque con una estética de película de dibujos animados. El estreno del juego que nos hará olvidar a Mario y Luigi está prevista para el mes de marzo en Estados Unidos. Aún no hay fecha para el lanzamiento europeo.





INTERNACIONAL JAPÓN



Sigue el culebrón de El Dorado

CAPCOM LANZARÁ AL MERCADO NIPÓN el próximo 2 de febrero el tercer juego de su saga de rol bimensual. El Dorado Gate Chapter 3 empezará a desvelar la trama argumental que se irá desarrollando hasta el séptimo y el octavo capítulo. Técnicamente, este tercer episodio continuará con la misma línea que sus predecesores, con un entorno 2D muy trabajado y unas animaciones excelentes.

ROMANCES JAPONESES

La compañía Nec Interchannel (exdivisión de Nec que el año pasado fue comprada por Mitsubishi Electronics) está desarrollando para Dreamcast la conversión del love-adventure-game (o juego de ligue con ilustraciones manga rebosantes de personajes femeninos) Welcome to Pia Carrot 2,5. Este popular juego, por lo menos en Japón, ya vio la luz en versiones para Game Boy Color o Saturn. También cabe destacar otra conversión, esta vez de un original de PC, de otro simulador de romances llamado Canvas: Motif Sepia Color.

SAKURA 3 YA TIENE FECHA

Sega ha desvelado la fecha de lanzamiento del genial juego de estrategia-simulación programado por Red Company junto a Overworks, Sakura Taisen 3: Hometown Paris in Burning. El día tan esperado por miles de nipones es el próximo 22 de marzo. La principal novedad de este título es la renovación absoluta de los combates en tres dimensiones, tanto en el apartado técnico como en cuanto a jugabilidad se refiere.





LE MANS SE VA A JAPÓN

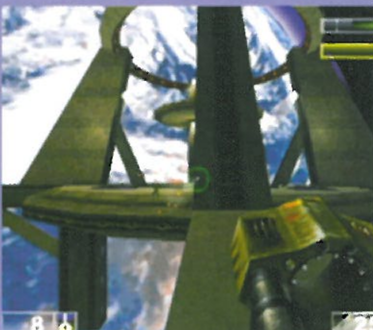
Aprovechando el éxito cosechado con la aparición de Daytona USA 2001 en Dreamcast, otro excelente arcade de conducción va a ser lanzado en el país nipón. Se trata de Le Mans 24 Hours, un título dedicado a todos los fanáticos de esta mítica prueba automovilística que estará en las tiendas japonesas a partir del 15 de marzo.

INTERNACIONAL USA

UNREAL MEJORADO

Dado que en Estados Unidos los juegos tipo Doom son la mar de populares (sobre todo si disponen de conexión online), Epic Games ofrecerá en breve a los usuarios yankees una versión de Unreal Tournament ampliada. Esta edición incluirá nuevos niveles y opciones multijugador en red.





Juegos con solera

DESPUÉS DE UNA CAMPAÑA de marketing arrolladora durante la pasada navidad, Sega América ha tenido la brillante idea de lanzar al mercado un pack especial denominado Sega Smash Pack que incluirá la Dreamcast, los juegos Sega Swirl y Virtua Cop 2 y diez clásicos de la compañía. Saca papel y boli porque los títulos no tienen desperdicio: Sonic the Hedgehog, Golden Axe, Street of Rage 2, Phantasy Star 2, Wrestle War, Altered Beast, Vectorman, Columns, Shinning Force y Revenge of Shinobi.

SPIDEY SE PEGA A LA DREAMCAST

Los numerosos seguidores norteamericanos del héroe mas arácnido de todos los tiempos estamos de enhorabuena. Activision ha dado a conocer que en breve lanzará para la 128 bits de Sega la conversión de su juego Spiderman, aparecido originariamente en PlayStation. El potencial de la DC permitirá disfrutar de una mayor suavidad en el entorno 3D y texturas con más resolución.



VUELVEN LOS RAINBOW SIX

Si hace unos meses Red Storm deleitó a los yankies con la conversión directa de PC de Tom Clancy´s: Rainbox Six (juego del que podéis leer la *review* en este número), dentro de muy poco tiempo volverá a las andadas con su secuela, Rainbow Six: Rogue Spear. Esta segunda parte promete respetar todos los parámetros del original y adaptar de nuevo el complejo control de la versión pecera al mando de la DC.

OCIO EN RED

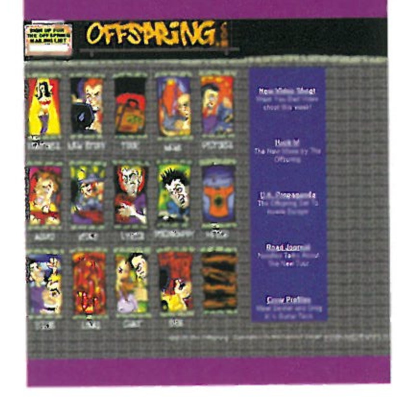
Arrechuchos de cine

GLENN CLOSE REPITE PAPEL, más cruel y vil que nunca, en la segunda parte de *101 dálmatas*. Con un título tan original como *102 dálmatas* (los perros no pierden el tiempo) el film se estrena el día 9 de febrero. Kevin Lima, responsable de *Goofy e hijo* y *Tarzán*, dirige esta secuela que cuenta con Gerard Depardieu en el canino reparto (aunque no interpreta a ningún chucho). En fin, una película que promete contar con ladridos e histrionismo a partes iguales.
www.102dalmatians.com



En primavera música cañera

EL CONJUNTO CALIFORNIANO The Offspring está de gira para presentar su último trabajo *Conspiracy of One*. Aunque todavía no habrá terminado la primavera (bueno, ni siquiera habrá empezado) la banda estadounidense tocará en nuestro país, concretamente los días 10 de febrero en el Palau Olímpic de la Vall d'Hebrón de Barcelona y 11 de febrero en la Plaza de Toros La Cubierta de Leganés, Madrid.
www.offspring.com



Únete a todo un mundo de phantasya

Si bien es verdad que desde hace varios años es posible disputar partidas en red con ordenadores, también es cierto que una consola es una máquina diseñada exclusivamente para jugar. Pues bien, ahora ya podemos afirmar que Sega ha conseguido integrar a la perfección ambas características en su consola de 128 bits. Si ChuChu Rocket! fue el pionero y Quake III Arena significó la madurez, Phantasy Star Online supone la consagración de un nuevo concepto de jugabilidad a distancia, sin barreras y en igualdad de condiciones.

Para que puedas comprobarlo por ti mismo hazte con una copia del juego en cuando salga a la venta el próximo mes, asegúrate de que tengas la consola conectada a la línea telefónica y sigue los siguientes pasos.

Tras crear a tu personaje selecciona la modalidad online. A continuación deberás introducir tu número de serie y tu clave de acceso que encontrarás en una etiqueta de la caja del juego. Comenzará la conexión y si no se produce ningún contratiempo, recibirás la bienvenida del mundo Phantasy Star Online.

El siguiente paso es elegir la nave a la que dirigirte. Cada una de ellas está dividida en una serie de bloques. Antes de introducirte en uno de estos bloques puedes consultar cuántos usuarios y equipos ya creados alberga. ¿El nombre de un equipo te llama la atención o conoces a uno de sus integrantes? Si está formado por menos de cuatro jugadores y no han restringido el acceso con una contraseña (o si la conoces en caso contrario) ya estás listo para formar parte del grupo. Y, cómo no, tienes la opción de crear el tuyo propio definiendo su nombre, la contraseña y su dificultad (Normal, Hard y Very Hard).

Además, cada visitante del universo Phantasy Star Online cuenta con una Guil Card o documento identificativo que se puede enviar/recibir. Gracias a ella podrás localizar más fácilmente a quien busques... o serás encontrado por mucho que te escondas.







De paseo por Ragol

Por si aún no te habías enterado (¿será posible?) Phantasy Star Online es una creación del Sonic Team, ese equipo de desarrollo que tanto bien a hecho a Sega. Para que quede claro, el menú principal del juego cuenta con la opción Website que contiene dos links que te conducen, por un lado a la página oficial de Sega del juego y, por otro, a la página oficial del Sonic Team. La web del equipo de desarrollo se puede visualizar en japonés o en inglés. En este último lenguaje se ofrece un enlace a la página web que ellos han creado del juego con información sobre los personajes, armas y el mundo de Ragol. Suponemos que te resultará menos complicado pelearte con palabras inglesas que con caracteres nipones ¿no?









Se despeja la X

Después de meses de misterio y de muchas especulaciones sobre el diseño, los juegos y las capacidades técnicas de la nueva consola de Microsoft, por fin se ha hecho la luz. La X-Box fue presentada en sociedad durante la feria CES de Las Vegas (celebrada el primer fin de semana de enero) por el mismísimo Bill Gates. Finalmente, podéis comprobar por vosotros mismos que el diseño de la máquina es bastante atractivo y que sí tiene una X en la parte superior (por algo debía llevar ese nombre tan misterioso). Por su parte, el controlador se parece bastante al de nuestras Dreamcast, aunque cuenta con dos mandos analógicos que parecen un *préstamo* de la futura GameCube. A diferencia de la DC y de la PlayStation 2, la consola no incluye ni módem ni DVD, aunque sí se podrán comprar una tarjeta ethernet y un driver para reproducir películas. Lo más curioso es que la X-Box no tendrá el código de seguridad regional que diferencia y hace incompatibles las consolas PAL y NTSC. Esto quiere decir que, a no ser que los desarrolladores lo incluyan en los juegos, se podrán utilizar indistintamente en la consola títulos europeos, americanos y japoneses.

Pero además de mostrar el aspecto final de la consola, el señor Gates también hizo pública la lista de juegos confirmados. Además de las demos jugables de los ya esperados Munch's Odysse y Malice (un plataformas protagonizado por una simpática jovencita armada con un martillo), se desveló también que se encuentran ya en desarrollo una versión de Tony Hawk's 2 y WWF: Raw is War. Pero sin duda los títulos más interesantes son Metal Gear X, Silent Hill 2 y Crash Bandicoot X, a los que hay que añadir, ahora que Electronics Arts ha decidido apoyar a la consola, las versiones de Medal of Honor y Knockout Kings.

Los datos que todavía no se conocen (precio y lista de juegos que acompañarán al lanzamiento de la X-Box) se harán públicos en el mes de marzo, durante la feria Gamestock de Microsoft. Lo que sí se sabe es que la consola no llegará a Europa hasta el segundo trimestre del 2002.

Más problemas para la Play 2

A LOS PROBLEMAS EN EL LANZAMIENTO de la PlayStation 2 en Europa (pocas consolas y a un precio exorbitante) hay que sumarle ahora ciertos contratiempos técnicos en una de las características estrella de la consola de Sony: la reproducción de películas en DVD. Los *afortunados* jugones que hayan podido gastarse las 75.000 pesetas que cuesta una Play 2, se encontrarán con una desagradable sorpresa al ver una película en dicho formato. Si utilizan un cable scart (el de la salida a euroconector) para tener una mayor calidad de imagen, el film se reproducirá ante sus ojos en ¡verde y negro! Parece que la mismísima compañía japonesa es la responsable de esta *visión nocturna* con la intención de dificultar la piratería de películas. El problema tiene dos soluciones: 1ª) utilizar una conexión audio/vídeo (con la consiguiente pérdida en la calidad de la imagen) o un cable Super-Vídeo conectado a una entrada S-Vídeo o a un euroconector compatible. 2ª) esperar a que Sony se decida a vender un cable oficial.



BREVES

Con las manos sobre Snake

KONAMI SORPRENDIÓ A propios y extraños durante el pasado mes de diciembre en San Francisco. Allí se presentaban varios juegos de la compañía japonesa para PS2 y entre ellos estaba Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Un responsable de Konami estuvo jugando unas partidas con una demo de la fase del barco del famoso vídeo y por fin se pudo ver lo que representa el juego. Además de la confirmación de su espectacularidad gráfica, MGS 2 incorpora una vista en primera persona para algunas escenas y guardias que siguen pistas como casquillos de balas. Casi nada.

Récords Dragonianos

DRAGON QUEST VII SIGUE batiendo récords en Japón. El juego de Enix ha alcanzado ya la cifra de 4.000.000 copias vendidas (sí, con seis ceros) en territorio nipón. De esta manera, el último episodio de esta saga ya es el juego de PlayStation más vendido de toda la historia en Japón... y suma y sigue.



Namco y la GBA

LA WEB GAMERS.COM ha confirmado recientemente que Namco programará para la Game Boy Advance. Aún no se anunciado oficialmente ningún juego pero, con el apoyo también confirmado de los gigantes Konami y Capcom, la nueva portátil de Nintendo tiene un futuro más que esperanzador.

LANZAMIENTOS

ESPAÑA

FEBRERO	
Ducati World	Accalim
Vanishing Point	Acclaim
Half-Life	Havas
Woody Woodpecker Racing	Konami
Fighting Vipers 2	Sega
Phantasy Star Online	Sega
Exhibition of Speed	Virgin
Rival Schools 2	Virgin
MARZO / ABRIL	
Starlancer	Acclaim
Ultimate Fighting Championship	Acclaim
World's Scariest Police Chase	Electronics Arts
Alone in the Dark: TNN	Infogrames
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Proein
Sonic Shuffle	Sega
Daytona USA 2001	Sega
Skies of Arcadia	Sega
Dragon Riders: Chronicles of Pern	Ubi Soft
Rogue Spear	Virgin
Viva Rock Vegas	Virgin

ESTADOS UNIDOS

FEBRERO	
PBA Bowling 2001	Bethesda
Project Justice	Capcom
Ducati World	Acclaim
F1 Racing Championship	Ubi soft
Legend of Blademasters	Ripcord
Mars Matrix	Capcom
Daytona USA 2001	Sega
Surf Rocket Racers	Crave
Conflict Zone	Ubi Soft
Worms World Party	Team 17
MARZO / ABRIL	
Alone in the Dark: TNN	Infogrames
Armada 2	Metro 3D
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Konami
Half-Life Multiplayer	CDL/Gerabox
Soldier of Fortune	Crave
Stunt GP	Team 17
Unreal Tournament	Epic
Bangai-O	Treasure
The Mummy	Konami
Record of Lodoss War	Crave
18 Wheeler	Sega
Stupid Invaders	Ubi Soft

JAPÓN

FEBRERO	
El Dorado Gate Chapter 3	Capcom
Aero Dancing I	CRI
Angel's Present	NEC Interchannel
Fish Eyes Wild	Victor Interactive
Battle Beaster	SWE
Brave Knight	Panther Software
Metropolis Street Racer	Sega
Rhapsody of Zephyr	Falcom
MARZO / ABRIL	
Le Mans 24 Hous	Sega
RE Code: Veronica Complete	Capcom
Day of the Spring Rain	NEC
Eve Zero	Net Village
Power Jet Racing	CRI
Love Hina Smile Again	Sega
NFL2K1	Visual Concepts
NBA2K1	Visual Concepts
Canvas	NEC
Happy Lesson First	Datam
Marie and Elle's Ateliers	Gust
Ring Age	Takuyo
Sakura Wars 3	Sega
Romance of Three Kingdoms VI	Koei
El Dorado Gate Chapter 4	Capcom

LOS + VENDIDOS

ESPAÑA

1. Shenmue
2. Quake III Arena
3. Metropolis Street Racer
4. Virtua Tennnis
5. Jet Set Radio
6. Sega GT
7. Resident Evil Code: Veronica
8. Sonic Adventure
9. UEFA Dream Soccer
10. Capcom vs. SNK

Fuente: Centro Mail

JAPÓN

1. Let's Make a Special Large...
2. Phantasy Star Online
3. Guilty Gear X
4. Cardcaptor Sakura
5. Tantei Shinshi Dash

Fuente: Dreamcast Magazine

USA

1. Shenmue
2. Skies of Arcadia
3. Tony Hawk's Pro Skater 2
4. Grandia II
5. NFL 2K1

Fuente: Dreamcast Magazine

LOS + ESPERADOS

1. Phantasy Star Online
2. Vanishing Point
3. Sonic Adventure 2
4. Skies of Arcadia
5. Grandia II
6. Head Hunter
7. Soul Reaver 2
8. Outtriger
9. Alone in the Dark: TNN
10. Half-Life

LOS 10 FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. Shenmue
2. Virtua Tennis
3. RE Code: Veronica
4. Soul Calibur
5. Samba de Amigo
6. MSR
7. Jet Set Radio
8. Quake III Arena
9. Sonic Adventure
10. Marvel vs Capcom 2

Podéis enviar vuestras votaciones a la dirección de correo electrónico dcplanet@intercom.es o a Dream Planet C/Joventut 19 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

GANADORES DEL CONCURSO DREAMPLANET Nº 11

Ésta es la lista de los 15 ganadores del concurso F355 Challenge organizado por Acclaim y Dream Planet. Por contestar correctamente a la pregunta formulada han ganado los siguientes premios.

Juego F355 Challenge + Mochila oficial Ferrari + Gorra oficial Ferrari

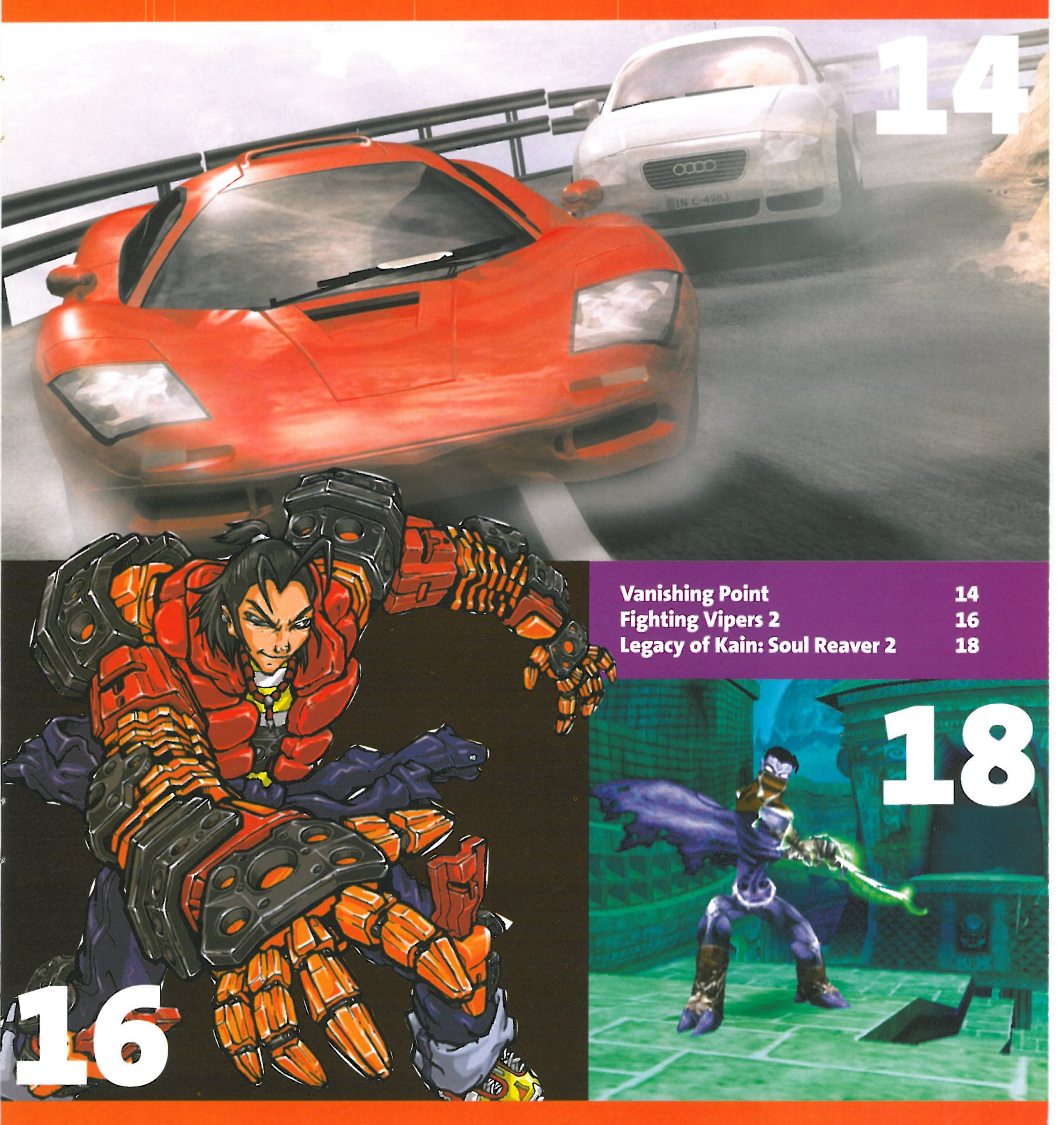
Víctor Miguel Suárez (Barcelona)
Íñigo Antón Sada (Falces, Navarra)
Pau Arimany Benet (Sant Cugat, Barcelona)
Ángel Fernández Vázquez (Trasona, Asturias)
José Ramón Esplugues López (Cullera, Valencia)

Juego F355 Challenge + Gorra oficial Ferrari

Cristian Olivares Pérez (Cornellà, Barcelona)
Pablo López Escobés (Arnedo, La Rioja)
Javier Campillo Lapastora (Madrid)
Lidia Rosa Matías Suárez (Tamaraleite, Gran Canaria)
Jonathan Briones Castilla (Santa Cruz de Tenerife)
Joseba Meseguer Rivera (San Sebastián)
José Lorenzo Casanova (Daimús, Valencia)
Germán Lapuente Cabrejos (Logroño, La Rioja)
Mª Lourdes Martín Santiago (Torrelodones, Madrid)
David Álvarez Álvarez (Barcelona)

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN



Vanishing Point

Coches sin vanidad



Desarrollador: **Clockwork games**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Conducción**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Febrero**
clockwork-games.com

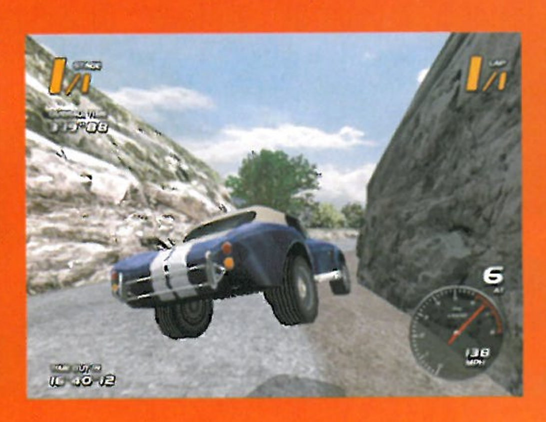
Historial Acclaim (DC): **Shadow Man, Fur Fighters, Re-Volt, TrickStyle, Spirit of Speed 1937, Dead or Alive 2**

Parece que los juegos de coches están condenados a sufrir retrasos. Metropolis Street Racer vio la luz prácticamente nueve meses después de su primera fecha de lanzamiento prevista y la salida al mercado de Vanishing Point también ha sido aplazada un par de veces. De todas formas la espera vale la pena si es empleada en desarrollar juegos de la categoría de estas dos joyas. Si hace dos meses os hablábamos de las maravillas de MSR, dentro de muy poco podréis comprobar por vosotros mismos que Vanishing Point está, como mínimo, a su altura.

Éste es uno de los más ambiciosos proyectos automovilísticos en el mundo de las consolas y os daréis cuenta de ello nada más poneros al volante de cualquiera de los coches. El trabajo de Clockwork Games para crear un juego gráficamente impresionante ha dado sus frutos gracias al aprovechamiento de todo el potencial que encierra la consola de Sega. Los vehículos son representaciones exactas de sus modelos reales y cuentan con toda una gama de transparencias y de efectos de luces (como el reflejo de los decorados en las carrocerías y cristales). Los escenarios son espectaculares, disponen de algunos elementos en movimiento (trenes, aviones...) y, por más que lo hemos intentado, no













hemos podido encontrar ni un solo ejemplo del odioso efecto pop-up.

Pero todas estas lindezas habrían pasado más inadvertidas que Galindo en una fiesta de los siete enanitos si Vanishing Point no trasladara también esa espectacularidad a las carreras. Cuando entras de lleno en la competición descubres la perfección del comportamiento de los coches, la cantidad de vehículos que aparecen en pantalla sin ninguna ralentización y la genial inteligencia artificial de tus rivales. Calificamos la IA de genial aunque es posible que en algún momento llegues a odiarla porque los otros bólidos no dudarán en cerrarte cuando vas a pasarles o en adelantarte por lugares inverosímiles. Y cuando todo esto suceda experimentarás por ti mismo el realismo con el que ha sido concebido VP: las chispas que saltan al rozar una pared, las vueltas de campana si chocas contra otro coche a toda velocidad o los increíbles derrapes parecen fotocopiados directamente de la realidad.

El modo Tournament es el más importante del juego, ya que te permitirá desbloquear opciones, coches y circuitos ocultos. En un principio sólo contarás con dos coches y un circuito, pero puedes descubrir los 30 bólidos restantes (entre los que destacan el Dodge Viper o modelos de Alfa Romeo, Ford o BMW) y 12 nuevos circuitos si consigues acabar primero en las competiciones de este modo. Lo más curioso de las carreras es que el objetivo principal no es adelantar a tus rivales, sino superar un tiempo límite establecido.

El apartado gráfico de Vanishing Point es impresionante gracias a las representaciones exactas de coches reales y a unos escenarios muy sólidos, sin rastro de efecto pop-up

Pero para aquellos que tengan las carreras de coches más vistas que la serie Verano Azul, Vanishing Point cuenta con el original modo Stunt Driver. Aquí la meta es ir superando una serie de pruebas (reventar globos, saltar lo más lejos posible, hacer un slalom...) para conseguir puntos que permitan desbloquear nuevos desafíos. Se trata sin duda de un complemento perfecto de la competición pura y dura que además sirve para practicar con diferentes *bugas*.

Las diversas opciones multijugador seguramente harán pasar un buen rato a los que gozan de una vida social digna de Isabel Presley. Estas opciones permiten la participación de hasta ocho jugadores en diferentes carreras que incluyen desde las clásicas competiciones uno contra uno hasta liguillas.

Como podéis comprobar, Vanishing Point garantizará la diversión para todos los gustos e incluso los internautas y los aprendices de mecánico podrán sacarle partido gracias a las opciones de Internet (que todavía no están disponibles en la beta que hemos probado) y a la posibilidad de ir consiguiendo mejoras en los coches que incluyen, por ejemplo, cambios en la presión de los neumáticos o la optimización de los frenos.

No queremos pasarnos de *vanishdosos*, pero ¿quién quiere un Gran Turismo o un Ridge Racer teniendo un Vanishing Point en el garaje?







Fighting Vipers 2

Combates bizarros

Desarrollador: **AM2 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Beat'em-up**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Febrero**
www.sega-rd2.com/fv2

Historial AM2 (DC): **Virtua Fighter 3tb, F355 Challenge, Shenmue, 18 Wheeler, Out Trigger**

En aquella lejana época en la que la defenestrada Saturn todavía coleaba, un título de lucha sorprendió a todo el mundo por su originalidad. El genial grupo de programación AM2 se sacó de la manga un juego llamado Fighting Vipers que apareció originariamente para arcades con la placa Model 2 suponiendo un cambio radical con respecto a la serie Virtua Fighter, la otra gran aportación al mundo de los beat'em-up del equipo coordinado por Yu Suzuki. La recuperación de este gran clásico gracias a una versión de su segunda parte para nuestras Dreamcast es todo un acontecimiento, sobre todo teniendo en cuenta las mejoras incluidas.

Pero para todos aquellos (traidores) que nunca hicieron demasiado caso a la Saturn, será mejor que imitemos a Karina volviendo la vista atrás. La principal novedad del primer FV es que proponía unos combates en recintos cerrados mucho más rápidos y desmadrados que los de Virtua Fighter y con un planteamiento más original. El juego nos situaba en una ciudad llamada Armston donde los jóvenes iban ataviados con armaduras dotadas de todo tipo de armas. Cada uno de estos luchadores en plena pubertad contaba con alguna característica propia (por ejemplo, Picky luchaba con su skate y Raxel con una espectacular guitarra eléctrica) y movimientos especiales totalmente demoledores.

Pero sin duda lo más destacable de este mítico título fueron sus movimientos aéreos. La novedad de poder impulsarse gracias a una pared para efectuar un ataque aéreo añadió una nueva dimensión a las batallas, ya que era imprescindible dominar a la perfección este tipo

Algo que se mantiene invariable desde la lejana aparición de la primera parte es la tremenda sencillez del sistema de control, ya que únicamente se utilizan tres botones













de golpes para ganar.

Todos estos elementos fueron recogidos y mejorados en Fighting Vipers 2, un arcade aparecido hace un par de años en recreativas Model 3 que ha sido la base para la versión Dreamcast. La edición doméstica incluirá, además de los inevitables modos Versus, Survival y Training, las opciones Random Battle, Team Battle y Two-on-two battle. La primera te irá proponiendo combates con diferentes personajes en distintos escenarios mientras que en los dos modos multijugador podrás formar equipos de varios luchadores o disputar peleas estilo tag.

Además también se incluirá una opción de Internet que, aunque no permitirá disputar partidas en red, sí hará posible el chateo con otros jugadores. En la Red también estarán disponibles tres nuevos luchadores exclusivos de la versión Dreamcast (Mara, Kan y Del Sol) que se añadirán a los 9 del Fighting Vipers original y a los dos que se incorporaron en la segunda parte para recreativas: Emi, la niña armada con un gigantesco oso de peluche, y el ciclista Charlie.

El apartado gráfico del juego es espectacular, tal y como podéis apreciar en las capturas que acompañan a este artículo, y la resolución no tiene nada que envidiar al hasta hoy todopoderoso Soul Calibur.

Algo que se mantiene invariable desde la primera parte y que también encontraréis en la edición doméstica es la tremenda sencillez del sistema de control. Tan sólo se utilizan tres botones, pero con la combinación de ellos y la dirección pueden realizarse multitud de combos y movimientos especiales con los que ir debilitando la armadura del rival.

Aunque Fighting Vipers 2 se ha puesto a la venta a mediados de enero en Japón, no tendremos que esperar demasiado tiempo para verlo por aquí. Según los planes de Sega, y si no hay retrasos de última hora, durante la segunda quincena de febrero ya podremos comprobar por nosotros mismos si al juego no le ha afectado el tiempo que ha pasado desde su estreno en los salones recreativos.







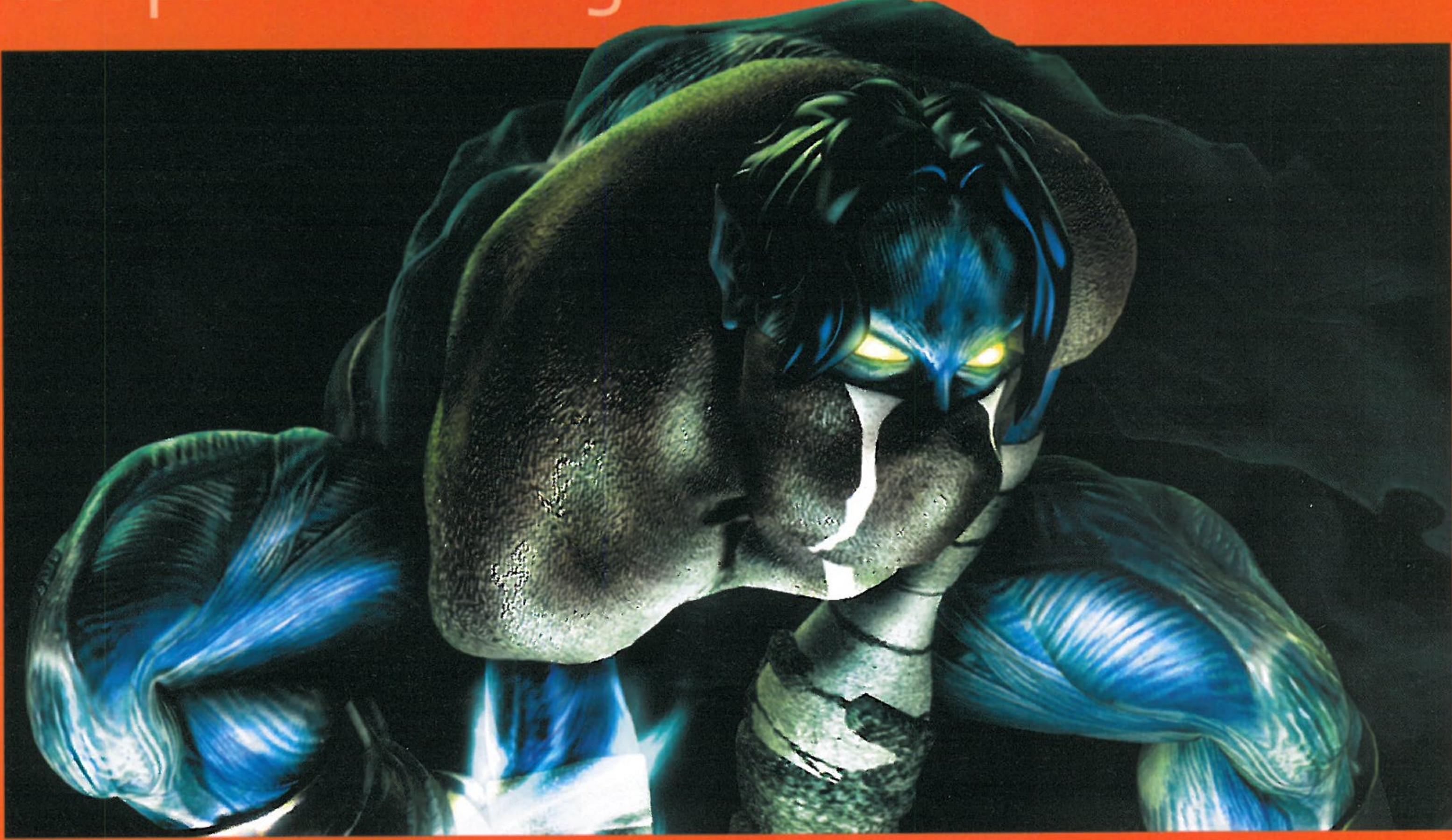






Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Temporada de siega



Desarrollador: **Crystal Dinamics**
Distribuidor: **Proein**
Género: **Aventura**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Marzo**
www.eidos.com

Historial Crystal Dinamics: **102 Dalmatas: Puppies to the Rescue (DC, PSX), Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour (DC, PSX), Legacy of Kain: Soul Reaver (DC, PSX), Gex (PSX, Saturn).**

Los que se hayan acabado el primer Soul Reaver no se habrán sorprendido demasiado al enterarse de que Crystal Dinamics estaba preparando esta segunda parte. Seguramente estamos ante la secuela más evidente de toda la historia de los videojuegos porque el final de su predecesor brindó a todos los incautos jugadores un intrigante continuará...

Para todos aquellos que no pasaron por esta experiencia ahí va un breve resumen de lo sucedido en la primera parte. El protagonista era Raziel, el exlugarteniente de una simpática banda de vampiros capitaneada por el monstruoso (por varias razones) Kain. Después de ser lanzado al Lago de los Muertos (compuesto por los restos de todas las fiestas de Nochevieja del mundo) porque le habían nacido unas preciosas alas después de ver un anuncio de compresas, nuestro héroe se pasó todo el juego buscando venganza por las tierras de Nosgoth. Al final Kain saltó a través de un portal temporal y el vampírico protagonista le persiguió dejándonos a todos con un palmo de narices (y un berrinche de aquí te espero).

La segadora de almas del título permitirá a Raziel adquirir hasta 40 nuevas habilidades con las que podrá entrar en zonas hasta entonces inaccesibles

A pesar de esta total ausencia del efecto sorpresa, Soul Reaver 2 no va a ser simplemente una continuación de la aventura sin ninguna mejora, ya que se incluirán numerosas novedades. Como era de esperar, perseguirás a Kain a través del tiempo, así que el juego tiene lugar antes, durante y después de los acontecimientos de los dos episodios anteriores: Blood Omen y Soul Reaver. Es decir, que tendremos la oportunidad de visitar lugares familiares y viejos amigos... antes de absorberles el alma como mandan los cánones.

Algunas habilidades de Raziel, como por ejemplo la capacidad de pasar entre el mundo espiritual y el material, se mantienen, pero la manera de llevarlas a cabo ha sido remodelada. Lo mismo sucede con los inevitables puzzles, que serán más complejos y requerirán un mejor aprovechamiento de nuestras maltrechas neuronas (¿o es que te creías que la cogorza de Nochevieja no tenía efectos secundarios?).

El arma del protagonista también ha sido mejorada (por algo es la segadora de almas del título) y tendrá nuevas capacidades.

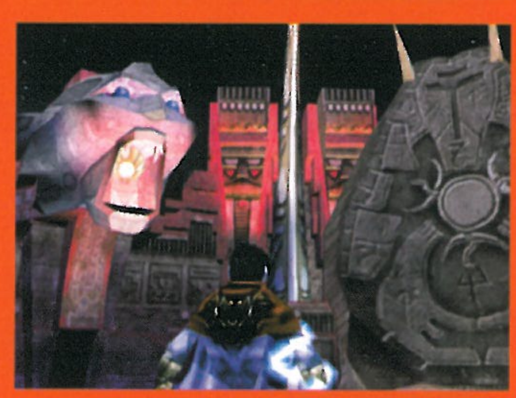












Concretamente la espada podrá combinarse con algunos objetos que la proporcionarán los poderes de los siete elementos (fuego, aire, agua, tierra, luz, oscuridad y espíritu). Gracias a estos elementos, Raziel dispondrá de hasta 40 nuevas capacidades, como por ejemplo la invisibilidad o la posibilidad de iluminar algún lugar, que le permitirán visitar áreas que hasta ese momento permanecerán inaccesibles.

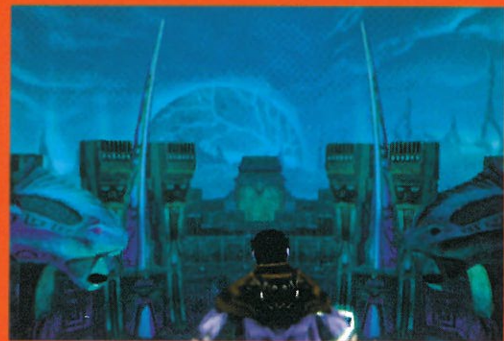
Aunque en el primer Soul Reaver el catálogo de formas de acabar con los monstruos era bastante amplio (empalamiento, barbacoa, sablazo...) ahora la aniquilación de enemigos se ha perfeccionado. Entre el elenco de bichos indeseables que se estrenan en esta continuación, encontrarás diferentes especies como guerreros-sacerdotes, espíritus espectrales, demonios o incluso cazadores de vampiros que te exigirán ataques totalmente distintos para acabar con ellas.

Pero como la apariencia también importa por muy feos que sean los vampiros, el número de polígonos ha aumentado y el nivel de las texturas ha sido mejorado considerablemente. Raziel, Kain y toda la fauna de Nosgoth han recibido una dosis extra de unos 2.000 polígonos que les dota de un aspecto más amenazador que antes, si es que eso es posible.

Parece que Legacy of Kain: Soul Reaver 2 va a contar con todos los elementos que se le suponen a una segunda parte: mejoras gráficas y jugables y nuevas habilidades del protagonista. Esperemos que esta vez también cuente con un final (ya sea bueno o malo, da igual) porque sino la saga empezará a parecerse sospechosamente a un culebrón venezolano. Las respuestas a tanto misterio llegarán durante el mes de marzo.







Números atrasados ¡Tu segunda oportunidad!

¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución. Si deseas recibir algún número atrasado de Dream Planet, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y **PÍDELO.**

DREAM PLANET 1
TOMA DE CONTACTO: Resident Evil Code:Veronica, Vigilante 8: Second Offense, Evolution, Shadow Man. **PHOTOFINISH:** Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone, The House of the Dead 2, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Virtua Fighter 3tb, Blue Stinger, Toy Commander, Trick Style, Speed Devils, Dynamite Cop y Sega Rally 2. **BRÚJULA:** Guías de Virtua Fighter 3tb (completa) y The House of the Dead 2 (1ª parte).

DREAM PLANET 7
TOMA DE CONTACTO: Virtua Tennis, Space Channel 5, Silver, Juegos Importación (Power Stone 2 y Samba de Amigo). **PHOTOFINISH:** Code: Veronica, V-Rally 2 Expert Edition, SWWS 2000 Euro Edition, Tech Romancer, Dragons Blood. **BRÚJULA:** Guías completas de Legacy of Kain: Soul Reaver y Street Fighter Alpha 3. Tomb Raider: The Last Revelation (1ª parte). Trucos para NBA 2k, NBA Showtime, MDK 2, TrickStyle y Dynamite Cop.



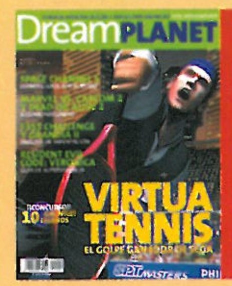
DREAM PLANET 2
TOMA DE CONTACTO: Shenmue, Crazy Taxi, MDK 2, Zombie Revenge, Importación (Maken X, Space Channel 5, Giga Wing, Jojo´s Bizarre Adventure). **PHOTOFINISH:** Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, Millennium Soldier Expendable, Pen Pen, Tokyo Highway Challenge, SWWS 2000, UEFA Striker, Suzuki Alstare Extreme Racing y Comparativa F1. **BRÚJULA:** THOD 2 (2ª parte) y Shadow Man (1ª parte).



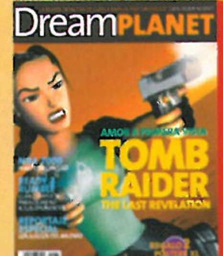
DREAM PLANET 8
TOMA DE CONTACTO: Ferrari 355 Challenge, Juego de Importación (Tom Clancy's Rainbow Six). **PHOTOFINISH:** Maken X, Tony Hawk's Skateboarding, Fur Fighters, NHL 2K, Wacky Races, Silver. **BRÚJULA:** Aquí encontrarás la segunda y última parte de Tomb Raider: The Last Revelation y las guías completas de Rayman 2 y Zombie Revenge. Además, los mejores trucos de Tech Romancer.



DREAM PLANET 3
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Rayman 2, Fur Fighters, Importación (Virtual On: Oratorio Tangram, ChuChu Rocket!, Berserk). **PHOTOFINISH:** Crazy Taxi, Soul Fighter, Worms Armageddon, NBA Showtime, Buggy Heat, Psychic Force 2012, Re-Volt y Virtua Striker 2. **BRÚJULA:** Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte), Monaco GPRS 2 y trucos para Virtua Striker 2, Speed Devils y otros.



DREAM PLANET 9
TOMA DE CONTACTO: Vanishing Point, F1 Racing Championship, Juegos Importación (Grandia II y F355 Challenge). **PHOTOFINISH:** Virtua Tennis, Space Channel 5, Dead or Alive 2, Marvel vs Capcom, Gauntlet Legends, Spirit of Speed 1937, Super Magnetic Neo y Virtua Athlete 2K. **BRÚJULA:** Guías completas de Chu Chu Rocket!, Tony Hawk´s Skateboarding y la primera parte de RE Code: Veronica.



DREAM PLANET 4
EN PORTADA: Tomb Raider: The Last Revelation, el lanzamiento más esperado. **TOMA DE CONTACTO:** Reportaje: Los juegos más esperados del nuevo milenio (Alone in the Dark 4, Grandia II, Half-Life y más). **PHOTOFINISH:** NBA 2000, Red Dog, Evolution, Zombie Revenge, Slave Zero, Tee Off y Snow Surfers. **BRÚJULA:** Guías de Ready 2 Rumble, Shadow Man (3ª parte) y Trucos de Crazy Taxi, Soul Fighter y Toy Commander.



DREAM PLANET 10
TOMA DE CONTACTO: Quake III Arena, Metropolis Street Racer, 24 horas de Le Mans, Disney's Dinosaur, Juegos Importación (Jet Set Radio y Capcom vs. SNK). **PHOTOFINISH:** F355 Challenge, Star Wars: Episode I Racer, Sega Extreme Sports, Street Fighter III Double Impact y Hidden & Dangerous. **BRÚJULA:** Guías de Dead or Alive 2, segunda parte de MDK 2 y segunda y última parte del libro de rutas de RE Code: Veronica.



DREAM PLANET 5
TOMA DE CONTACTO: V-Rally 2, Dragon´s Blood, Ecco The Doplhin: Defender of the Future, Juegos Importación (D2 y Sega GT: Homologation Special). **PHOTOFINISH:** Resident Evil 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Rayman 2: The Great Escape, Jojo´s Bizarre Adventure, MDK 2, Legacy of Kain: Soul Reaver. **BRÚJULA:** Resident Evil 2 y Toy Commander. Página entera de trucos para Legacy of Kain: Soul Reaver.



DREAM PLANET 11
TOMA DE CONTACTO: Sega GT, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, Super Runabout, Ultimate Fighting Championship, Dave Mirra Freestyle BMX, UEFA Dream Soccer, Importación (18 Wheeler). **PHOTOFINISH:** Shenmue, Metropolis Street Racer, Power Stone 2, Looney Tunes: Space Race, 24 horas de Le Mans, Time Stalkers y 5 más. **BRÚJULA:** Guías completas de Hidden & Dangerous y F355 Challenge y 2ª parte de MDK 2.



DREAM PLANET 6
TOMA DE CONTACTO: DOA2, Star Wars: Episode I Racer, Omikron: The Nomad Soul, Street Fighter III Double Impact, Wacky Races, Carrier. **PHOTOFINISH:** Ecco the Dolphin: Defender of the Future, ChuChu Rocket!, Deadly Skies, Aerowings, ECW Hardcore Revolution, Vigilante 8: Second Offense. **BRÚJULA:** Guías de Vigilante 8: Second Offense, Blue Stinger y Marvel VS. Capcom. Trucos para Crazy Taxi, Slave Zero y Re-Volt.



DREAM PLANET 12
TOMA DE CONTACTO: Tomb Raider Chronicles, Half-Life, Sonic Suffle y Worms World Party. Importación (Eternal Arcadia). **PHOTOFINISH:** Jet Set Radio, Quake III Arena, Samba de Amigo, Sega GT, Ready 2 Rumble Round 2, Silent Scope, UEFA Dream Soccer, ESPN International Track & Field, Jedi Power Battles y Army Men: Sarge's Heroes. **BRÚJULA:** Guías completas de Power Stone 2, Virtua Tennis y Marvel vs. Capcom 2.

Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso. Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

¡Gana una de las 15 copias de Kao the kangaroo que sorteamos este mes!

Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta:

¿Qué otro juego ha desarrollado Titus para Dreamcast?

- (A) Miao the Gatoo
- (B) Canguroman
- (C) Mofli el último Koala
- (D) Roadsters

Participa con Virgin y Dream Planet en este concurso y consigue una de las copias de este saltarín juego.

Escribe en este cupón la respuesta correcta, recórtalo y envíalo a la dirección que te indicamos a continuación. ¡Buena suerte!

Nombre	Apellidos	Dirección
Código Postal	Población	Teléfono
Correo Electrónico	Respuesta correcta	

Dream Planet. Concurso Kao the kangaroo. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

El sorteo se celebrará el día 1 de marzo en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario).
El nombre de los ganadores se publicará en el número 15 de Dream Planet. Los premios se entregarán antes del 31-3-2001.







EL ROL DEL NUEVO MILENIO

Dossier especial

Vas a recordar este año. Si el 2000 ha resultado ser un fiasco en cuanto a distribución de juegos de rol se refiere, el 2001 se presenta con un montón de novedades bajo el sobaco. ¡ Y qué novedades!

Phantasy Star Online





Desarrollador: **Sonic Team (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Febrero**
www.sonicteam.com/pso/english/home.html
www.sega.com/sega/game/pso_launch.jhtml

La humanidad busca un planeta al que emigrar por culpa de la inminente destrucción de la Tierra. Ragol es el lugar elegido pero se ha perdido el contacto con los primeros colonos que llegaron allí. ¿Estás preparado para descubrir qué ha ocurrido en dicho planeta? Si la respuesta es afirmativa, desde principios de febrero tendrás la oportunidad de participar en la investigación tú solo o formando equipo con hasta tres dreamcasteros de cualquier parte del mundo.

MODO OFFLINE

Como juego de rol convencional, PSO contará con los ingredientes necesarios para satisfacer incluso al aficionado más exigente. El primero de ellos es una cuidada ambientación futurista, algo que no sorprenderá a quienes hayan jugado a algún capítulo de la saga Phantasy Star. La nave Pioneer 2 servirá como centro de operaciones donde el personaje que controlemos descansará, se abastecerá y se relacionará con sus congéneres (no, no se podrán hacer *guarrerías españolas*). Desde allí se teletransportará a las diversas zonas de Ragol donde le aguardarán bestias salvajes, trampas e incluso descomunales dragones.

Los combates se desarrollan en tiempo real y la acción no se detiene aunque accedamos al inventario. Por eso resulta muy recomendable configurar las funciones de los botones X, A y B antes de ir por faena. Por otro lado, la magia no existe como tal en el futuro sino que algunos personajes pueden aprender y utilizar Técnicas (vaya, lo mismo pero con otro nombre). Además todos cuentan con la ayuda de un mag, una especie de mascota que no tiene nada que ver con la película *Mi amigo Mac*, a la que hay que mimar ya que proporciona unos poderosos ataques llamados Photon Blast (a lo Guardian Force de Final Fantasy).

Con un aspecto gráfico impresionante PSO está destinado a convertirse en uno de los mejores RPG de la historia. Está escrito en las estrellas.

Los héroes

La combinación de tres especies (humano, newman y androide) y de tres profesiones (force, hunter y ranger) proporcionan una lista de nueve personajes con unas características acordes a dichos parámetros. Antes de elegir el tuyo ten en cuenta que un force domina las Técnicas, un hunter el combate cuerpo a cuerpo y un ranger las armas de fuego. También puedes editar el aspecto de cualquiera de ellos.



ÉRASE UNA VEZ...

Hemos realizado una cronología subjetiva de los títulos que deberían formar parte de la historia del software de ocio doméstico. Como podrás comprobar, hemos prestando especial atención a los juegos de rol para las consolas de Sega (no todos fueron distribuidos en nuestro país).

1976 ZORK

Aventura gráfica con pinceladas de exploración ligadas a fases conversacionales. Era necesario interactuar con otros personajes. Un pionero en los primeros ordenadores.

1977 DRAGON STOMPER

Desarrollado para Atari 2600 y conocido como Excalibur en EEUU, se basaba principalmente en la exploración de laberintos y dejaba en un segundo plano la aventura.

1980 ULTIMA

Gracias al buen hacer del grupo inglés Origin Game, el juego combinó a la perfección los conceptos de rol de Zork y Dragon Stomper. Creó escuela en los ordenadores de 8 bits y en NES.









Sin fronteras

Para que la lengua no se convierta en un obstáculo insalvable, el juego cuenta con un menú de frases preestablecidas que al utilizarlas en nuestro idioma aparecen traducidas en el lenguaje del destinatario. También podemos comunicarnos por símbolos o redactando mensajes , una opción muy recomendable si dominas el inglés (no se te ocurra escribir "aicant, aicant, arrllll" como hizo Rubencebú) y posees el correspondiente periférico.



MODO ONLINE

Pero sin duda, la principal novedad de PSO radica en su concepción como entretenimiento online. Gracias al módem interno de la Dreamcast es posible participar en batallas internacionales mano a mano con japoneses, yankis y europeos.

Formado el grupo, es primordial establecer una estrategia antes de masacrar la fauna de Ragol porque no resulta muy inteligente ponerse a platicar en medio de una batalla contra una manada de ragolianos mosqueados. Lógicamente, la acción no se puede pausar y, al acceder al inventario, una parte de la pantalla sigue mostrando lo que ocurre a nuestro alrededor.

En dicho inventario conservarás los ítems que hayas conseguido en una partida offline y viceversa , así como la experiencia acumulada. Y si mueres sólo perderás el arma con el que vayas equipado y las mesetas (o euros del futuro). Pero no te preocupes por eso, porque siempre hay algún compañero caritativo dispuesto a resucitarte. Además, nunca morirás a manos de un miembro de tu grupo porque no te pueden dañar, ni tú a ellos. Nosotros lo intentamos con tres testers ingleses de Sega y ni se despeinaron. Aún así os podemos asegurar que la experiencia online fue totalmente *phantasyca*.







1981 WIZARDRY

Sir-Tech Software y Andrew Greenberg potenciaron la noción de juego de Zork hasta límites insospechados. Tanto que es una de las sagas con más continuaciones de toda la historia.



1985 THE LEGEND OF ZELDA

Shigeru Miyamoto creó un estilo muy peculiar agilizando el sistema de combate por turnos de Ultima para ofrecerlo en tiempo real. Link debutó en los ocho bits de la NES.



1986 DRAGON QUEST

De la unión de genios como Yuji Horii, Akira Toriyama, Koichi Sugiyama, Enix y Chun-Soft nació la saga de rol que cuenta con más fans nipones. Además disparó las ventas de la NES en Japón.



1987 FINAL FANTASY

Le llegó el turno a Square cuando creó la primera parte de una de las más importantes sagas del género. Pero hasta el tercer episodio no empezó a ganar la fama de la que goza hoy.



Skies of Arcadia

Desarrollador: **Overworks (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Abril**

Al equipo de Sega responsable de las sagas Sakura Taisen, Sega Rally y Daytona USA se ha encargado de desarrollar un título que merece ocupar un lugar destacado en este reportaje. Skies of Arcadia reúne todos los elementos que buscan los aficionados al rol de calidad: espectaculares combates por turnos, argumento consistente, personajes carismáticos... Además, cuenta con un apartado visual soberbio con unos gráficos en 3D que no tienen nada que envidiar a los de sus más directos competidores (PSO y Grandia II).

Sin embargo, que los protagonistas utilicen barcos voladores para desplazarse por los cielos de Arcadia nos hace sospechar que la compañía japonesa ha decidido plantarle cara a Square (y a Sony, claro) con sus propias armas por lo que cualquier parecido con Final Fantasy IX no es ninguna coincidencia. En todo caso parece ser que Sega ha decidido potenciar un género que hasta ahora había descuidado por completo y que las terceras compañías no se habían tomado muy en serio (Time Stalkers de Climax Entertainment y Evolution de Sting-ESP son buenos ejemplos de ello).







Grandia II



Desarrollador: **Game Arts**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Pendiente confirmación**

Ubi Soft nos ha dado un buen disgusto al no confirmar oficialmente el lanzamiento en nuestro país de Grandia 2, la magna obra programada por Game Arts. Sería una pena no poder disfrutar de las aventuras de Ryudo y compañía en un mundo convulsionado después de la batalla apocalíptica entre los dioses de la luz y la oscuridad. Este apabullante argumento nos permite internarnos en un universo rebosante de fantasía y colorido, con un acabado gráfico exquisito y unas texturas de estratosférica resolución. Una jugabilidad tan asequible como divertida (similar a la de la primera entrega) y una banda sonora con soberbias melodías compuesta por Noriyuki Iwadare acaban de dar forma a una aventura imprescindible para todos los amantes de los buenos juegos de rol. Sólo cabe destacar como posible punto negativo su escasa duración, entre 25-30 horas aproximadamente.

1989 DRAGON SLAYER

Dragon Slayer nos proporcionó el placer de ver una de las mejores conversiones de PC-88 en MSX (junto a la de Y'S) gracias a Falcom. Sus aventuras continúan hoy en día en PC.

1991 PHANTASY STAR III

Supuso la primera incursión de Sega en el mundo de los RPG. Pero la madurez de la saga llegó con la tercera parte para Mega Drive y supuso la consagración de su productor Noriyoshi Ohba.

1992 SHINNING FORCE

Sorprendió a propios y extraños por su sobriedad técnica, un curioso apartado jugable y un diseño de personajes fabuloso. Todo ello unido a un peculiar sistema de combate.



1993 LANDSTALKER

Sega y Climax desarrollaron para Mega Drive este Action-RPG de perspectiva isométrica que contaba con un elaborado argumento. Se convirtió en un éxito de ventas en Japón.



Rol muy lejano

Los sufridos usuarios de occidente estamos acostumbrados a que algunos (por no decir la mayoría) RPG japoneses nunca traspasen las fronteras niponas. Aquí tenéis una lista de frutas prohibidas que quizás no lleguemos a catar.

RUNE JADE

Hudson Soft, los padres de la criatura, lo cataloga como el primer net-game RPG para consola. Aunque no deja de ser cierto, las opciones de Internet que aporta Phantasy Star Online son, lógicamente, mucho más completas. Hay que destacar la semejanza gráfica que posee con el juego para ordenador Diablo.



LANGRISSER MILLENIUM

Langrisser, una de las sagas mas admiradas de Japón en cuanto a rol/estrategia se refiere, hizo acto de presencia en una de las primeras remesas de títulos aparecidos para Dreamcast a principios del 99. Esta vez, gracias a su aspecto más estratégico (similar a Dragon Force), es posible mover varios ejércitos a la vez.



EVOLUTION 2

Esta segunda parte no ha mejorado demasiado la línea marcada por su predecesora. Con unos retoquillos en el aspecto gráfico (destaca el aumento de resolución y la definición de las texturas) como gran novedad, su entorno 3D sigue siendo igual de brusco mientras que su argumento invita a echar unas cabezaditas vespertinas.



SORCERIAN

Este título llamará la atención de todos los nostálgicos del MSX, ya que Victor-Interactive y Falcom lo versionaron el pasado año para la Dreamcast, conservando su desarrollo lateral 2D. Como los años no pasan en balde cambiaron su *look* bidimensional por unos personajes y escenarios que, sin llegar a las tres dimensiones, dan la impresión de tener dos y media.



HUNDRED SWORDS

Sega y Smilebit (antes conocidos como Team Andromeda, desarrolladores de la saga Panzer Dragoon y del más actual Jet Set Radio) han creado este híbrido entre RPG y juego de estrategia con la opción de juego on-line. El desarrollo es similar al de otros títulos de estrategia en red como Starcraft y en algunos aspectos resulta similar a Dragon Force.



EL DORADO GATE VOLUMEN 1&2

La todopoderosa Capcom, gracias a la experiencia que cosechó con la saga Breath of Fire, se ha sumergido en el desarrollo de una serie de mini-RPG cuya breve duración se ve compensada con la salida al mercado de un episodio cada dos meses. Cabe destacar las magníficas ilustraciones de Yoshitaka Amano (diseñador de los personajes de algunos episodios de Final Fantasy).



1994 TALES OF PHANTASIA

Namco y Wolf-Team programaron uno de los títulos que llevó a la Super NES a lo más alto técnicamente: 48 megas y unos gráficos sobresalientes. El argumento se hallaba a la misma altura.



1997 GRANDIA

Game Arts empezó a ganarse el respeto del sector con la saga Lunar, pero Grandia la convirtió en una de las grandes. Este gran juego para la Saturn dejó a más de uno con la boca abierta.



1998 FINAL FANTASY VIII

Square abandonaba la estética *chinchetesca* para desarrollar un título impresionante gráficamente que demostraba todo lo que podía dar de sí la 32 bits de Sony. Increíble.



2000 DRAGON QUEST VII

Aunque sólo ha visto la luz en Japón, se ha convertido en el segundo juego de rol más vendido de toda la historia del videojuego, convirtiendo a su productor, Yuji Horii, en todo un mito.



¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre ____________________
Apellidos ____________________
Dirección ____________________
Código postal __________ Población __________
Provincia ____________________
Teléfono ____________________

FORMA DE PAGO

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular ____________________
Caducidad ____________________
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección ____________________
Código postal __________ Población __________
Provincia ____________________

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular ____________________
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

__________ a __________ de __________ de 2000

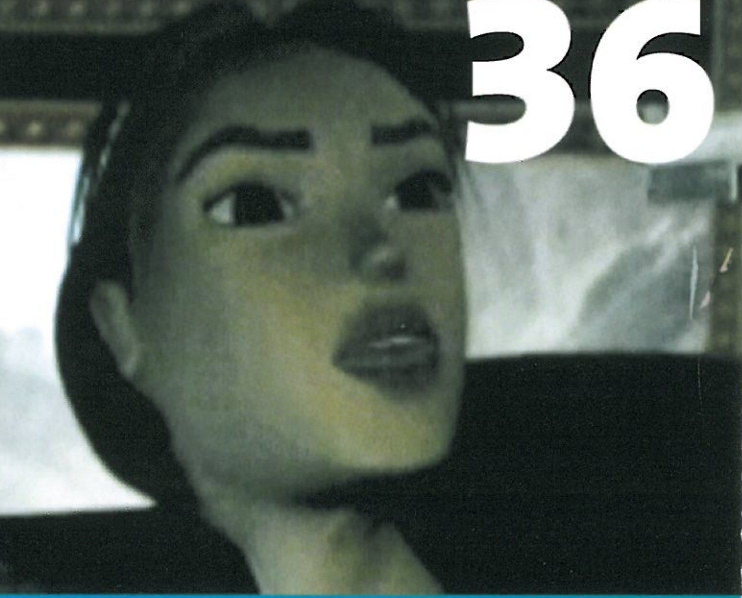
Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO

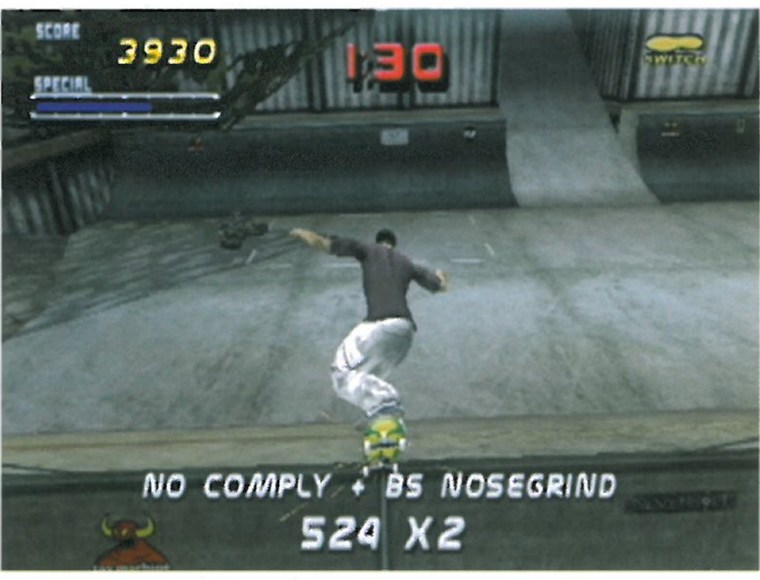
30






Tony Hawk's
Pro Skater 2
El regreso del
halcón callejero











Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Treyarch / Neversoft**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Cuando todavía estamos pagando la factura del dentista por culpa de su adictivo predecesor, aterriza en nuestro país este Tony Hawk's Pro Skater 2 con la misión de que no nos quede un solo diente en su sitio. Y si aún no eres un fiel practicante del *skateboardingismo*, esta secuela te convertirá irremediablemente. Damos fe de ello porque argumentos no le faltan.

Para empezar, el motor gráfico ha pasado por una revisión exhaustiva hasta conseguir una perfecta puesta a punto. Ahora es capaz de mover con una extraordinaria fluidez a los *skaters* utilizando siempre el punto de vista más apropiado, mientras que los escenarios poseen una nitidez y una resolución acordes al potencial de nuestra consola. Aunque algún que otro polígono tarda más de lo necesario en aparecer por el horizonte o pierde cierta solidez, no es menos cierto que ambos defectos se producen de forma esporádica, sin afectar para nada a la jugabilidad.

Este último aspecto ha sido mejorado (algo tan inimaginable como que Rubencebú se echara novia y ésta le aguantara durante más de dos citas) por lo que ahora es relativamente más sencillo realizar todo tipo de acrobacias en cualquier superficie. Además, se han incluido nuevas piruetas entre las que destacan los manuals (deslizarse únicamente con las ruedas delanteras o traseras) ya que resultan muy útiles como multiplicadores de puntuación. Y como guinda, destacar que dichos movimientos se pueden configurar a nuestro gusto en la pantalla Edit Tricks. También es

Completar todos los retos o conseguir la medalla de oro en las competiciones te producirá más de un quebradero de cabeza en el sentido literal del término







Pasta rasta

Igual que en la realidad (como bien sabe un tal Luis "El Chaquetas" Figo), en THPS2 el dinero lo puede todo. Para conseguirlo debes alcanzar los objetivos, ocupar un buen lugar en las competiciones o recoger los ítems con forma de billetes. Lo mejor viene luego ya que es posible adquirir mejores tablas, aumentar las 10 características de los patinadores o comprar nuevas acrobacias. Todo ello se encuentra disponible en la Skateshop, una tienda regentada por el abuelo de Bob Marley.









posible crear un *skater* a nuestra imagen y semejanza (esperemos que Cañita Brava no se aficione al patinaje consolero) así como diseñar circuitos en los que practicar o competir contra otro jugador (ver cuadro). Precisamente los modos multijugador han aumentado en número, de forma que a Graffiti, Trick Attack y Horse se les han sumado Free Skate y Tag. Este último resulta particularmente divertido: el objetivo es conseguir que el tiempo de tu rival llegue a cero y para ello tienes que perseguirle y señalarle. Cuando lo hayas marcado debes evitar que te toque si no quieres que sea tu marcador el que descienda.

El modo Carrera resulta tan entretenido como las modalidades para dos jugadores. Contamos con ocho lugares de patinaje de los cuales cinco corresponden a niveles en los que hay que cumplir una serie de objetivos mientras que los tres restantes son competiciones. Además, también puedes encontrar dos ocultos: Chopper Drop y Skate Heaven. El salto cualitativo entre el juego original y esta segunda parte queda patente en todos los escenarios. Ahora son más grandes, cuentan con más zonas ocultas y con múltiples detalles que les dotan de una atmósfera característica.

Pero lo mejor es que completar todos los retos o conseguir la medalla de oro en las competiciones te producirá más de un quebradero de cabeza en el sentido literal del término. Cada nivel requiere una exploración milimétrica y un dominio relativamente alto de la tabla por lo que no te extrañes si te pasas una tarde entera en New York grindeando los raíles del metro o toda una mañana en la playa de Venice en California para alcanzar los 200.000 puntos. Por eso, quienes no posean ni la paciencia ni la perseverancia entre sus virtudes (ni la higiene, ni las ganas de trabajar, ni la educación... T-Virus es un claro ejemplo) más vale que se dediquen a actividades que aportan satisfacción más inmediata (no seguimos con el ejemplo de nuestro colaborador para no herir sensibilidades). Sin embargo, su nivel de















adicción es tan alto que posiblemente pases por alto su elevada dificultad.

De ello se encargan los 13 *skaters* reales, con el señor Hawk a la cabeza, que podemos controlar en cualquier momento, sin contar con los patinadores ocultos o construidos por ti mismo. Cuentan con movimientos especiales de los cuales tres vienen de serie (aunque se pueden personalizar y aumentar su número hasta cinco) y sigue siendo necesario recargar el medidor Special para ejecutarlos.

sonoros aportan más realismo a los golpes pero también reproducen a la perfección el deslizamiento del monopatín dependiendo de la superficie. Para redondear la ambientación se han incluido unas cuantas canciones interpretadas por Naughty By Nature, Powerman 5000, Rage Against the Machine, Dub Pistols, Papa Roach, Anthrax y Bad Religion, entre otros.

En estos momentos, Tony Hawk's Pro Skater 2 para Dreamcast es el mejor juego de su género, a gran distancia del resto de títulos de *skate*

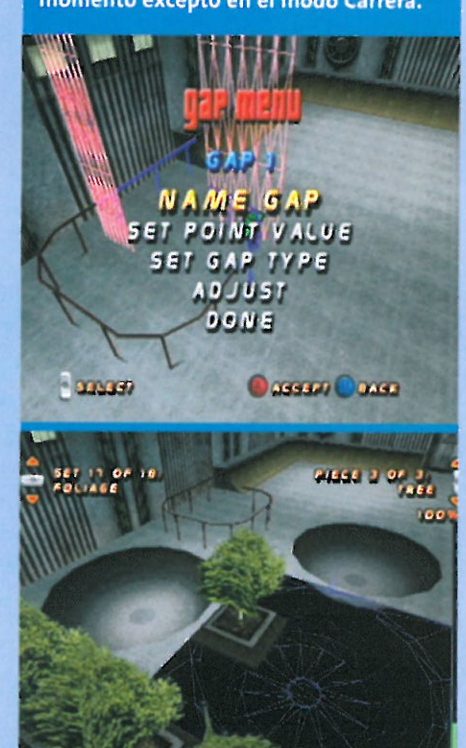
Resulta inevitable hacer referencia al explícito sadismo con el que se recrean los costalazos, caídas de boca y atropellamientos por parte de desalmados taxistas

Resulta inevitable hacer referencia al explícito sadismo con el que se recrean los costalazos, caídas de boca y atropellamientos por parte de los desalmados taxistas neoyorquinos (los españoles son algo más calmados, sólo hay que fijarse en El Fary de "Menudo es mis padre"). Los efectos

aparecidos en cualquier otra consola. Sólo se le acerca el THPS 2 para PlayStation aunque la versión para DC es muy superior a nivel gráfico. Pruébalo si te atreves pero ya te advertimos que no existe cura de desintoxicación posible y es que cuando el *halcón* te pica, pica de verdad.

Parque yo lo valgo

Como gran novedad, Tony Hawk's Pro Skater 2 cuenta con un editor de circuitos llamado Park Editor. Se trata de una herramienta extremadamente potente que te permite utilizar prácticamente todos los elementos y obstáculos presentes en cualquier escenario desarrollado por Treyarch/Neversoft. Como detalle asombroso incluye un asistente para *gaps* que permite insertar hasta 10 de ellos en un solo circuito y ponerles un nombre. Más tarde es posible guardar los parques en la Visual Memory (ocupan un mínimo de 9 bloques y un máximo de 19) y utilizarlos en todo momento excepto en el modo Carrera.









VEREDICTO	
Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

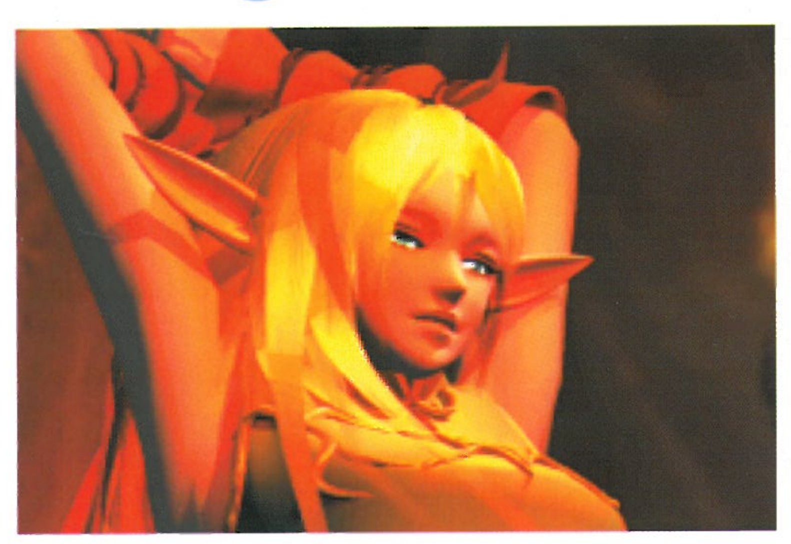
Puntuación global 94%

TOMA NOTA

THPS2 proporciona meses de diversión a cambio de una dificultad algo excesiva. Aficionados al *skate*, a los deportes y a los juegos en general... ¡a por él!

Record of Lodoss War

Una guerra de Guiness







Género: **RPG**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Kadokawa Shoten / ESP**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Todo comenzó en la década de los 80 cuando un grupo de amigos creó un juego de rol de mesa y uno de ellos, Ryo Mizuno, escribió una serie de novelas basadas en dicha creación. El éxito de ambas obras propició la comercialización de diversos productos relacionados entre los que destacan una serie de 13 ovas (o películas de animación) distribuidos en España por Manga Films y emitidos posteriormente por Canal Plus. Ahora llega a nuestro país el RPG desarrollado para Dreamcast basado en dicho universo medievofantástico: Record of Lodoss War.

En el juego controlamos a un único personaje conocido como el guerrero pelirrojo al que podemos dar el nombre que deseemos. En realidad se trata de Beld, fallecido emperador de Marmo a quien el mago más poderoso de Lodoss ha devuelto a la vida para que evite la resurrección de la malvada diosa Kardis. Durante nuestra particular odisea coincidiremos con un conjunto de personajes que posiblemente ya conozcas: el sacerdote Wagnard, el caballero Parn, la alta elfa Deedlit, la bruja gris Karla, la sacerdotisa Leila, el mago Slayn, el dragón Narse... Todos ellos forman parte de una trama sumamente elaborada que se nutre directamente del mundo *lodossiano*.

La acción acontece en la isla de Marmo, un lugar habitado por goblins, zombis, esqueletos, gigantes, golems... es decir, todos esos seres que suelen protagonizar los especiales de fin de año. El protagonista tiene que enfrentarse a ellos solo aunque a veces puede recibir la ayuda de otros personajes (como Parn, Deedlit, Leila o Slayn). En ambas situaciones únicamente controlamos al guerrero pelirrojo y todos los combates se desarrollan en tiempo real. Ésta no es la única semejanza con el juego para PC Diablo ya que también se utiliza una lejana perspectiva isométrica, muy útil para mostrar una extensa porción del mapeado. A cambio tenemos que conformarnos con unos personajes excesivamente pequeños y creados con polígonos pero con tan poco detalle que parecen "dummies" andantes. Además, el motor gráfico se las ve y se las desea para mover con algo de orgullo a los ejércitos de monstruos que atacan en tromba. Vamos, que se producen unas ignominiosas ralentizaciones sólo comparables con las del deplorable Spirit of Speed 1937.

Como contrapartida, la acción se entrelaza con unas espléndidas secuencias de vídeo, planificadas con un sentido cinematográfico digno de Oscar. Por suerte, los programadores se han esmerado





Batallas niponas

Aunque es el primer Record of Lodoss War que llega a España, los japoneses han podido disfrutar de juegos para diversas plataformas basados en dicha serie. Así, para PC aparecieron Record of Lodoss War I "The Grey Witch", ROLW II "5 Ancients Dragons" y ROLW 1-3. Todos ellos se adaptaron para PC Engine CD. También las consolas Mega CD contaron con sus respectivos ROLW mientras que para la Game Boy Color se distribuyó ROLW TV. Más recientemente se desarrolló un nuevo ROLW para PC y el último en programarse ha sido este GD-Rom para Dreamcast.











también en otros aspectos. Así, tras rescatar al enano Anvar, éste se pondrá a nuestro servicio como experimentado herrero capaz de grabar caracteres rúnicos en nuestro equipo a cambio de cristales de Mitrhill. Sin duda, ésta es la mejor manera de aumentar las habilidades de nuestro personaje aunque también puede aprender hechizos y utilizar otros objetos mágicos. Convierte la herrería en un lugar de paso habitual y comprobarás como no habrá enemigo que te tosa.

Otro de los grandes aciertos es la introducción de subtramas paralelas al argumento principal (como la búsqueda de los 50 medallones mágicos) que, unido a la enormidad de los escenarios, contribuyen a que el juego se haga más largo que la lista de novias del conde Lequio. Además, como no sólo de matanzas vive un héroe de RPG, no faltan las puertas cerradas o los laberintos enmarañados que precisan de una dosis extra de gasto neuronal para superarlos.

Así que si tus gustos por el rol no se limitan a los combates por turnos, prueba Record of Lodoss War y verás como consigue seducirte en un tiempo *récord*.





VEREDICTO

Gráficos	◉◉◉◎◎
Sonido	◉◉◉◉◐
Jugabilidad	◉◉◉◉◎
Adicción	◉◉◉◉◉

Puntuación global 88%

TOMA NOTA

No se acerca a la perfección pero es el mejor RPG para Dreamcast aparecido hasta la fecha en España. A la espera de estrellas fantásticas, grandes días y cielos arcadianos es una más que interesante inversión.

Tomb Raider Chronicles

¿Hasta luego Lara?





Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Core Design**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Parece que la frase "una retirada a tiempo es una gran victoria" (pronunciada por más de uno en Nochevieja) no existe para los chicos de Core Design, ya que su particular gallina de los huevos de oro ha vuelto cual Cid Campeador para vencer a sus enemigos incluso después de su supuesta muerte. La noticia seguro que alegrará a los acérrimos fans de Lara Croft, porque las novedades de esta nueva entrega de sus aventuras pueden contarse con los dedos de una mano.

Una de las más destacables es la estructuración del juego. En Tomb Raider The Last Revelation la protagonista quedaba sepultada en una tumba egipcia así que, aunque un rehabilitado Von Croy está intentando localizar su cuerpo, sus amigos se han reunido para asistir al funeral y, de paso, recordar sus hazañas. Winston, el padre Patrick Dunstin y Jean Yves son los maestros de ceremonias que irán recordando cuatro aventuras totalmente diferentes protagonizadas, cómo no, por la inefable Lara. Gracias a estos *flashbacks* Tomb Raider Chronicles resulta más variado que su antecesor y también bastante más fácil.

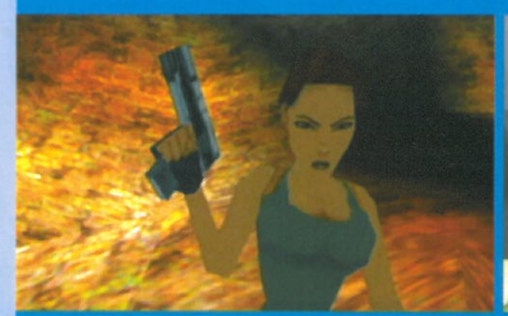
El problema es que algunos de los principales defectos que ha ido arrastrando la saga desde la primera parte sí se han mantenido. Siguen habiendo magníficos ejemplos de clipping (Lara es abducida a veces por las paredes e incluso el badajo de una campana atraviesa un techo), en algunas ocasiones la cámara dificulta la acción (sobre todo al enfrentarse a algún jefe final) y la mecánica de saltos-búsqueda de







La vuelta al mundo en 4 flashbacks



Roma

Lara debe encontrar la Piedra de Mercurio mientras se enfrenta a Pierre y Larson, sus rivales en la primera parte. Podría ser tranquilamente un nivel de cualquier otra entrega de la saga.

Base rusa

Una misteriosa lanza es el objeto que nos traerá quebraderos de cabeza. La señorita Croft luce un traje de camuflaje invernal y puede practicar por primera vez su ataque sigiloso gracias a un indefenso cocinero.



La isla negra

En esta misión nos volvemos a encontrar con la versión adolescente de Lara en un tétrico paraje irlandés. Está basada en la exploración porque no disponemos de ningún arma.



La torre

La parte más original y divertida del juego. El uso de modernas armas y de sigilosos ataques y el espectacular mono de cuero hacen de la búsqueda del Iris una experiencia diferente.

objetos-interruptores-más saltos se mantiene básicamente invariable. Y quizás ésta último sea el mayor punto débil del juego. Por mucho que en cada misión Lara luzca un traje diferente y cuente con los inevitables nuevos movimientos, seguirás teniendo la sensación de jugar a lo mismo por quinta vez.

Gráficamente, en cambio, sí se ha producido una considerable mejoría respecto a The Last Revelation. De hecho estamos seguramente ante el mejor Tomb Raider para consola en este aspecto, a pesar del clipping que ya hemos comentado y de la baja frecuencia de frames por segundo, que es la misma que en PlayStation.

El sonido, por su parte, es bastante irregular. Las voces (todas ellas en perfecto castellano) son excelentes aunque no siempre están sincronizadas con el movimiento de la boca de los personajes. Sin embargo, los efectos sonoros continúan siendo básicamente los mismos que en el anterior episodio y simplemente cumplen con su función, igual que la música.

Por lo que se refiere al control, la verdad es que se mantiene más o menos invariable. Continúa siendo más recomendable optar por el control digital y sigue resultando muy exigente, sobre todo en los puzzles en los que debes alcanzar un lugar dentro de un tiempo límite. Los nuevos movimientos (paseos por cuerdas flojas, ataques por la espalda y saltos imposibles gracias a la pistola-garfio) no es que añadan precisamente una nueva dimensión al juego, por lo menos hasta llegar a la última historia, situada en una torre futurista. Aquí es donde realmente se aprecian verdaderos cambios que, sin ser, revolucionarios, se agradecen entre tanto "más de los mismo". No es que la idea sea precisamente original (ataques sigilosos a lo Metal Gear Solid combinados con estética Matrix) pero resulta muy divertido.

Para llegar a esas últimas fases, sin embargo, antes deberás pasar por el suplicio/gusto (escoger según el grado de fanatismo que sientas hacia el juego) de completar otras tres historias con mucho tufillo a "déjà vu". En tus manos está decidir si asistes al funeral de Lara... o si esperas a que se desvele si su próxima aventura tendrá lugar en el infierno/cielo o en la tierra.



VEREDICTO

Gráficos

Sonido

Jugabilidad

Adicción

Puntuación global 79%

TOMA NOTA

Si ya has jugado a algún otro Tomb Raider no esperes encontrar ninguna revolución en esta (por ahora) última parte. Es lo mismo de siempre, pero por lo menos el encanto de Lara con su nuevo traje de cuero no te defraudará.

Tom Clancy's Rainbow Six

Los seis matones del arco iris





Género: **Acción/Estrategia**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Red Storm Entertainment**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

El pobre nivel técnico de la versión de Rainbow Six para Dreamcast nos hace pensar que estamos ante una conversión directa del mismo título de PlayStation

Aparte de escribir libros tan progresistas como "Op-Center: Equilibrio de poder" (en el que vascos, catalanes, gallegos y andaluces nos peleamos hasta por el turno de la panadería), el escritor estadounidense Tom Clancy también se dedica a esto de los videojuegos. A través de su empresa Red Storm Entertainment desarrolla productos principalmente bélicos entre los que no nos extrañaría ver en un futuro próximo una secuela de Samba de Amigo con granadas de mano en vez de maracas. La serie Rainbow Six, originalmente creada para PC (y que tuvo una muy mediocre traslación a Playstation), es uno de sus productos más famosos, de cuya primera entrega nos llega la versión para Dreamcast.

Este GD-Rom te pone en la piel de un comando de élite que debe cumplir una serie de delicadas misiones para desbaratar los planes de la organización terrorista Phoenix Group, encabezada por el malvado y probablemente comunista John Brightling. Cómo no, esas tareas se pueden resolver de dos maneras: pegando tiros o pegando tiros (aunque siempre queda la efectiva alternativa de lanzar granadas). Sin embargo, no se trata sólo de gastar cartuchos como en un shooter cualquiera: también hay que cumplir ciertos objetivos, a veces algo complicados, además de intentar que ningún inocente salga herido.

Para ello, Rainbow Six te ofrece la posibilidad de planificar previamente tus incursiones. El problema es que organizar una buena estrategia puede llevarte horas, y aun así es probable que pierdas más hombres que Marujita Díaz recién levantada. Créenos: el mejor plan es no tener plan, e improvisar sobre la marcha.

Aun así te encontrarás con otro problema: los controles, en los que se hace más que evidente el origen *pecero* del juego. Las diferentes combinaciones de los botones de nuestra consola realizan unas 40 funciones distintas, y el control analógico asume la función de ratón (pese a que


















Su atractiva premisa convierte a este juego en una buena alternativa al desquiciado tiroteo de títulos como Quake III Arena y The House of The Dead 2

es mucho menos manejable). Resultado: al principio irás más perdido que Georgie Dann en la entrega de los Grammy. Aunque no tienes por qué preocuparte, ya que con unas cuantas partidas en el modo Training, acabarás cogiéndole el tranquillo al asunto.

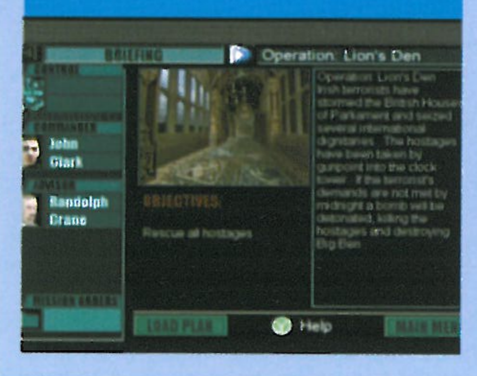
Sin embargo, el problema del control es una minucia comparado con su pobre nivel técnico. Tanto los personajes como los escenarios son puros polígonos en los que el clipping es un inquilino fijo. Eso sí, no encontrarás ni pop-up ni ralentizaciones: resulta imposible que se produzcan en un entorno gráfico tan absolutamente mediocre cuyo mayor rasgo distintivo es la condensación del vapor de agua de la atmósfera (es decir, la niebla). Tampoco luce mucho el apartado sonoro, que se limita a los efectos de sonido que se repiten todo el rato y a algún pobre toque de ambientación (una cosa es realismo, otra es aburrir incluso a Sánchez Dragó).

Otro fallo imperdonable (tanto o más que dejar presentar un programa a Inma del Moral) de los desarrolladores de Red Storm Entertaiment lo encontramos en la ausencia de un modo multijugador. Si bien las 16 misiones del juego, además de las cinco Eagle Watch Missions (ver recuadro), son variadas y entretenidas, lo cierto es que poder coordinarse con otros jugadores para cumplir las tareas habría hecho infinitamente más atractivo este GD-Rom.

A pesar de un nivel técnico más pobre que el de las emisiones de Villarriba TV y de la excesiva dependencia de su origen *pecero*, Rainbow Six acab por resultar un título atractivo, además de una buena alternativa al desquiciado tiroteo de Quake III Arena o The House of the Dead 2. Si no le das importancia a los arranques *ultraderechoides* de Clancy, seguro que disfrutas de este juego.

Terror(tur)ismo

Cuando cumples las 16 tareas principales (después de sudar más que Jesús Gil en los 1500 metros lisos) puedes acceder a las Eagle Watch Missions. Éstas son una extensión del juego original y se caracterizan por estar situadas en lugares tan atractivos y exóticos como una lanzadera rusa, el Taj Mahal, el Big Ben, la Ciudad Prohibida de China y el Senado de los Estados Unidos (echamos en falta el piso de nuestro maquetador Poch, un lugar en el que es muy fácil perderse entre las montañas de mugre). Lo que no nos explicamos es cómo Tom Clancy no ha hecho aparecer por alguna parte a su querido Jack Ryan...



VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 70%

TOMA NOTA

Gráficos pésimos, sonido pobre, difícil de manejar... pero endiabladamente adictivo. Si los desarrolladores hubieran cuidado el nivel técnico, estaríamos hablando de un juego realmente soberbio.

Capcom vs. SNK Milennium Fight 2000

Duelo de titanes

Género: **Beat'em up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

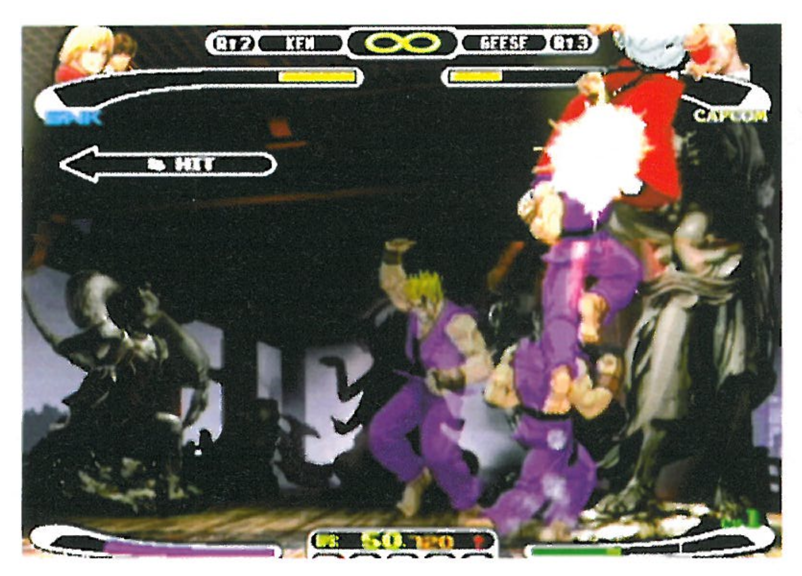
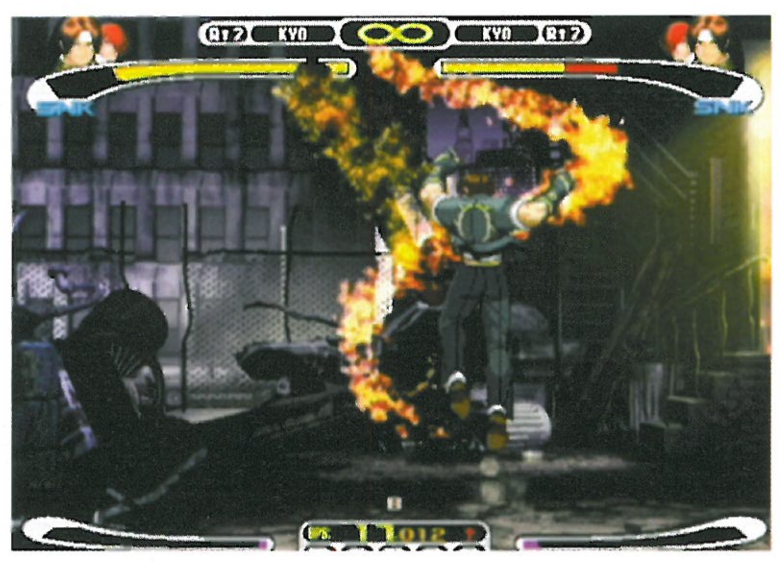


Barça y Madrid, José María Ruiz Mateos y Miguel Boyer, Manjimaru y el desodorante... Podemos encontrar múltiples ejemplos de acérrima rivalidad prácticamente en todos los campos y el mundo de los videojuegos no es una excepción. Aunque es evidente que existe competencia entre las grandes compañías de software, lo cierto es que si nos centramos en los beat'em-ups en 2D la cosa queda entre dos: Capcom y SNK.

El ansiado encuentro entre dichas compañías se produce después de años de éxitos, de algún que otro enfrentamiento y justo cuando parece que la compañía responsable de sagas como Fatal Fury, King of Fighters o Art of Fighting está inmersa en una crisis. De todas formas, la colaboración entre ambas empresas la inauguró la propia SNK con un par de juegos para su Neo Geo Pocket (uno de cartas y otro de lucha) y Capcom ha sido la encargada de desarrollar esta versión para nuestras Dreamcast.

Muchos de vosotros ya os estaréis preguntando: y siendo Capcom la encargada de realizar este juego, ¿no habrá favorecido a sus luchadores? La respuesta es bastante complicada. En general nos atrevemos a asegurar que la compañía japonesa ha hecho un buen trabajo tomando en algunos casos decisiones salomónicas para que sea el jugador el que decida, pero es evidente que a veces ha barrido para casa.

La primera característica peliaguda en este sentido es el plantel de luchadores. Entre los 28 seleccionables desde el principio y los cinco secretos que puedes descubrir encontramos una amplia representación de personajes emblemáticos (Ryu, Kyo, Iori, Chun-Li, Terry Bogard, Guile, Bison, Geese Howard...), pero





siempre habrá quien eche de menos a algún luchador que consiguió conquistar su corazoncito. En cualquier caso ésta es una cuestión subjetiva que nuestros amigos de Capcom son especialistas en solucionar en segundas partes (si aceptan consejos, Snatcher lleva varios días repitiendo que Joe Higashi no puede desperdiciarse haciendo un mísero papel en la escena final).

Uno de los mayores ejemplos de las decisiones salomónicas que comentábamos antes es la cuestión de los Super Combos. Al empezar una partida podrás escoger entre el Capcom Groove y el SNK Groove para rellenar la barra de los especiales según el sistema de la compañía que más te convenza. La verdad es que el sistema manual de SNK es bastante más cómodo, aunque si tu luchador favorito realiza Super Combos que requieren un Nivel 3 deberás optar a la fuerza por el Capcom Groove.

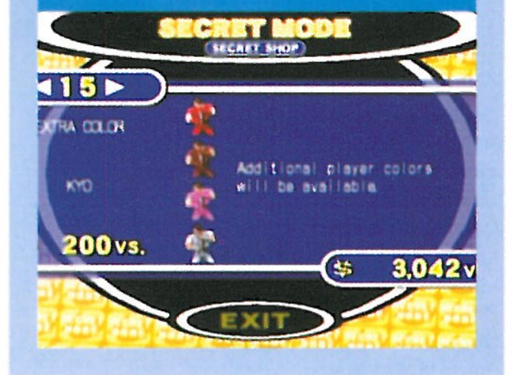
Pero las novedades respecto a otros títulos de la serie versus no se quedan aquí. Para darle algo más de dinamismo a los clásicos combates por equipos, se ha incorporado un curioso sistema de slots. Todos los luchadores han sido clasificados según los slots que ocupan (3, 2 ó 1) y deberás combinarlos para rellenar los 4 espacios disponibles. De esta manera, puedes hacer equipos de 2, 3 o 4 personajes dependiendo de tu elección. El problema de esta clasificación es que los diferentes equipos pueden llegar a estar muy descompensados. Algunos luchadores que en teoría sólo ocupan un espacio (King, Vice o Blanka, por ejemplo) son prácticamente tan poderosos como otros que ocupan 2.

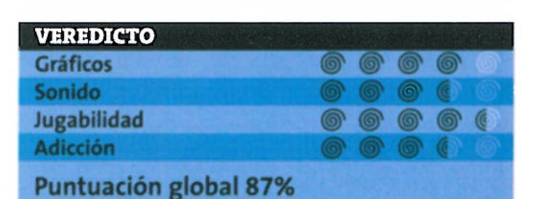
En cualquier caso, la espectacularidad gráfica del juego contribuye a que sea toda una gozada llegar una y otra vez al enfrentamiento contra los jefes finales (Bison y Geese, como no). Además, cada uno de los escenarios cuenta con una pequeña intro (la mejor es la de un viejo juego de coches donde se acaba produciendo un accidente) y unos fondos muy detallados con imágenes en alta resolución. Destacan también los efectos de luz de algunos ataques y la suavidad y rapidez de movimientos de prácticamente todos los luchadores.

Capcom vs. SNK es un sueño hecho realidad. Aunque Capcom haya tomado alguna decisión polémica (simplificar los movimientos de los personajes de SNK, por ejemplo), estamos ante un gran juego de compra obligada para todos los amantes de los beat'em-up, ya sean de uno u otro bando.

Secretos a granel

Si hay algo que nunca falta en los beat'em-up de Capcom son los secretos para descubrir. Esta vez la compañía japonesa ha tirado la casa por la ventana incluyendo 77 sorpresas ocultas que podrás ir descubriendo en el Secret Mode. Entre ellas encontrarás nuevos estilos de lucha y colores para los trajes de los personajes, escenarios, opciones y, por supuesto, los inevitables luchadores extra.





VEREDICTO	
Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

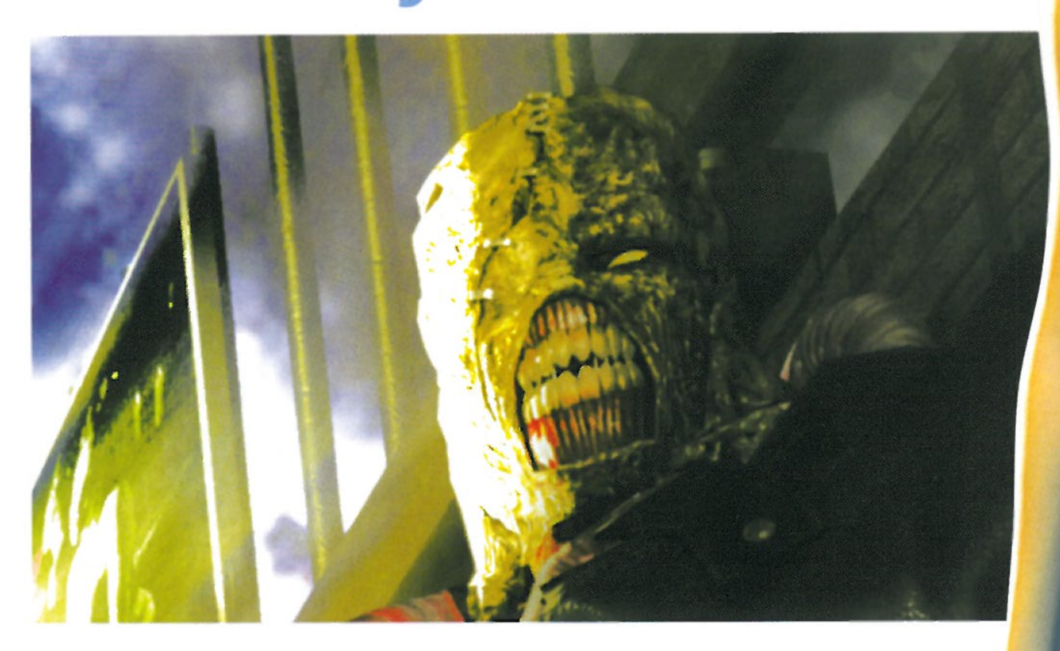
Puntuación global 87%

TOMA NOTA

Sólo por disfrutar con el enfrentamiento entre personajes míticos de Capcom y SNK ya merece la pena hacerse con este juego. Las decisiones que ha tomado Capcom para adaptar los dos estilos de lucha no contentarán a todo el mundo, pero la compañía japonesa lo tenía más difícil que Ana Rosa Quintana en un concurso literario y ha hecho una gran labor.

Resident Evil 3 Nemesis

La bella y el bestia



Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Los T-Virus siguen vivos y coleando. Nuestro *pedazo* de colaborador no acaba de descomponerse mientras el agente biológico desarrollado por Umbrella continúa contagiando nuestras Dreamcast con un nuevo brote tan mortífero como los anteriores, presentes en RE 2 y RE Code: Veronica. Si eres un seguidor de la saga ya debes saber que este capítulo nemesiano se desarrolló originalmente para PlayStation y se distribuyó en nuestro país hace más de medio año. A simple vista las novedades son escasas pero tras un análisis más concienzudo nos damos cuenta que... siguen siendo tan escasas.

Aparte de incorporar desde el principio un subjuego (ver cuadro) y de poder elegir el traje de la protagonista de entre ocho posibles, la única mejora apreciable respecto a la versión para la 32 bits de Sony la encontramos en los gráficos. Los escenarios de la versión para Dreamcast tienen mayor resolución y los personajes presentan un mejor aspecto (bueno, los zombis continúan siendo igual de horrendos que el feo de los hermanos Calatrava) gracias a la dosis extra de polígonos que les han inyectado los programadores. Aunque tampoco es para dar saltos de alegría ya que de eso se encarga algún polígono rebelde.

Y es que Capcom sigue padeciendo una enfermedad que empieza a convertirse en crónica: vaguitis aguda. La historia no ha cambiado lo más mínimo, los puzzles son idénticos, Némesis sigue empeñado en "conquistar" el corazón de Jill para después comérselo... Vaya, se nos olvidaba la extraordinaria novedad que supone poder consultar en la Visual Memory el estado de salud de la protagonista.







Un juego loco

A diferencia de la versión para PlayStation, no hace falta acabarse el juego para ser recompensados con el subjuego "Los Mercenarios" porque ya viene de serie. En él podemos elegir a Mikahil, Nicholai o Carlos (a quien también debemos controlar en algún momento de la aventura principal) para que participen en la operación Mad Jackal o "llega a tu destino antes que estalle la bomba que llevas pegada al cuerpo". Dependiendo del tiempo sobrante y del número de enemigos destrozados y de supervivientes salvados se nos otorgará una cantidad con la que comprar armas con munición infinita para Jill.

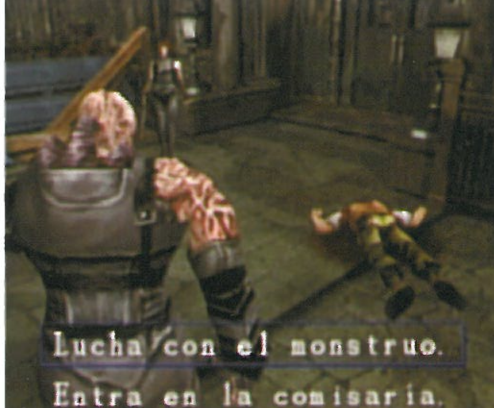


Si es la primera vez que te enfrentas a la mascota purulenta de Colgate (¿has visto qué piños tiene Nemesis?) te encontrarás con un Resident Evil más parecido a la segunda parte que a Code: Veronica. Así, por ejemplo, los fondos son prerrenderizados (olvídate de las magníficas tres dimensiones a base de polígonos) mientras que la acción acontece en Racoon City. En la ciudad estrella de la Guía Michelín para Caníbales se encuentra Jill Valentine, miembro del grupo especial STARS, justo antes de lo sucedido en Resident Evil 2. La chica se ha dado cuenta de que lucir piernas y escote no es el mejor método para escapar de las fauces de unos lugareños ávidos de chicha. Tendremos que ayudarla a acabar con todo bicho que presente síntomas de deterioro cutáneo (no, Marujita Díaz no es un bicho) gracias a un contundente armamento formado por revólveres, ametralladoras, lanzagranadas, lanzacohetes e incluso un afilado cuchillo *made in* Albacete.

Pero, como en todo Resident Evil que se precie, no faltan enrevesados puzzles y enigmas que dificultan la progresión aventurera. Además, en esta ocasión se une a la carnicería un enemigo implacable y casi imparable llamado igual que la diosa griega encargada de castigar a los hombres por sus culpas: Nemesis. Con una facilidad de palabra sólo igualada por Schwarzenegger recién llegado de Austria a Estados Unidos (sólo sabe decir "staaarrrssss") el susodicho posee la apreciable virtud de cruzarse en el camino de Jill en los momentos más inoportunos. En algunas ocasiones le obligará a elegir entre dos opciones (una mala y la otra peor) por lo que la historia se desarrollará en función de dichas decisiones.

Añádele una ambientación tan terrorífica y asfixiante como la del resto de los capítulos de la saga, con unos efectos sonoros escalofriantes y una música de infarto. Súmale unos cuantos sustos y sorpresas no aptos para cardíacos. El resultado no puede ser más satisfactorio para los amantes de las emociones fuertes. Pero si ya te has sentido como un pelele en manos del Nemesio (ya hay confianza) playstationero, mejor olvídate de esta versión para Dreamcast.







VEREDICTO

VEREDICTO
Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 82%

TOMA NOTA

Resident Evil 3 Nemesis es un magnífico título, imprescindible para todo buen aficionado al *survival horror*. Pero nueve meses (el intervalo entre la comercialización de las dos versiones) podían haber dado para más que un simple lavado de polígonos.

Street Fighter III: Third Strike

El retorno menos esperado





Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Todos aquellos que estén cansados de ver juegos llamados Street Fighter con cada vez más siglas y números detrás, deben estar subiéndose por los paredes ante la aparición en nuestro país de SF III Third Strike. Hace tan sólo un par de meses que Virgin nos trajo los dos primeros episodios de esta (por ahora) última parte de la saga y por eso resulta extraño que ya esté aquí la continuación.

Para evitar ataques de nervios dignos de una tertulia entre Figo y Gaspart, debemos empezar diciendo que este 3rd Strike no se incluyó en el pack porque los señores de Capcom estaban convencidos de que este juego sí supone una digna continuación del clásico Street Fighter II.

Y lo cierto es que, como mínimo, algunos de los errores de The Next Generation y Second Impact han sido corregidos. Para empezar, el apartado de opciones ha sido ampliado considerablemente gracias, sobre todo, al menú System Direction. Aquí encontrarás un amplio abanico de opciones que te permitirán activar o desactivar los saltos, los bloqueos, algunas características de los Super Arts y los Parry... y así hasta alcanzar la cifra de 30 parámetros que pueden ser modificados a tu gusto.

El apartado de opciones ha sido ampliado considerablemente gracias, sobre todo, al completo menú System Direction, con más de 30 parámetros que es posible modificar

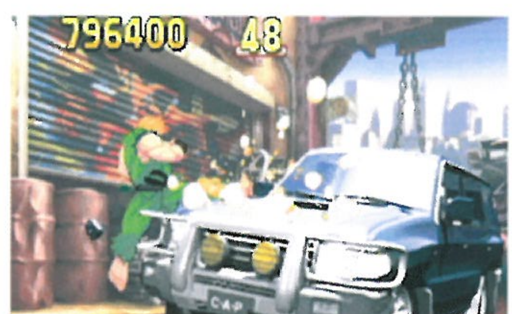
Otra de las opciones mejoradas es el entrenamiento, que incluye un modo de práctica específico para los Parry (la acción de parar los golpes del rival). Además, también es posible grabar una serie de movimientos del contrincante para luego reproducirlos y poder practicar acciones específicas. La verdad es que resulta conveniente entrenar bastante los bloqueos de golpes, porque los Parry han sido perfeccionados en este Third Strike y es básico dominarlos para tener alguna posibilidad.

El elenco de personajes seleccionables también ha aumentado con algún que otro fichaje. Quizá









Golpes a la Parry-lla

La acción de desviar los golpes del rival ya existía en la primera y segunda parte de Street Fighter III, pero este Third Strike ha perfeccionado los Parry. La idea es similar a la de los counters de Dead or Alive 2, pero en lugar de causar daño al rival simplemente paras su golpe y tomas algo de ventaja para lanzar un ataque. Es complicado llegar a dominar este movimiento correctamente, así que es bastante recomendable practicar en la opción del entrenamiento Blocking Training, ya que podrás grabar una secuencia de golpes que luego deberás bloquear.













el más destacable es el de Chun-Li, que vuelve más poderosa que nunca, pero también encontrarás a Twelve (un mutante sospechosamente parecido a Venom de Marvel vs. Capcom), Q (un robot con mucho estilo) y Remy (basado sin ningún rubor en Benimaru, el personaje de King of Fighters).

Gráficamente no ha habido grandes cambios al aprovecharse el mismo motor de las dos anteriores entregas de Street Fighter III, pero los nuevos luchadores se mueven con mucha fluidez al contar con más frames que muchos de los anteriores. Donde sí hay grandes mejoras es en el apartado sonoro. La inclusión de un nuevo *speaker* y dos marchosos raps especialmente concebidos para el juego le dan mucha vidilla al asunto. Pero lo que más agradecerán los nostálgicos es la nueva versión de una mítica melodía de SF II que suena justo antes de empezar cada combate. Y hablando de nostalgia, otro homenaje es la fase de bonus del coche que también aparecía en la mítica segunda parte de la saga.

Resulta bastante evidente que Capcom ha vuelto a echar mano del pasado para hacer un guiño a los fans de toda la vida de la saga. Sin embargo, haciendo un análisis más profundo no podemos negar que esta tercera parte de Street Fighter III ha subido bastante el listón. Si estás pensando en comprarte un beat'em-up 2D de calidad ésta es una buena elección, pero si ya tienes el pack anterior seguramente ya poseerás suficientes luchadores callejeros por un tiempo.

VEREDICTO

Gráficos	4/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	3.5/5

Puntuación global 80%

TOMA NOTA

¿Otra vez Street Fighter? Pues, para que nos vamos a engañar, sí. Aunque estamos ante un buen juego que mejora las dos anteriores entregas de SF III, no deja de ser un beat'em-up 2D que pasará desapercibido para los que se perdieron hace tiempo entre tanto EX, Turbo y Alpha.

Toy Racer
Apatrullando la Internet







Género: **Carreras**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **No Cliché**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **1.990 ptas**

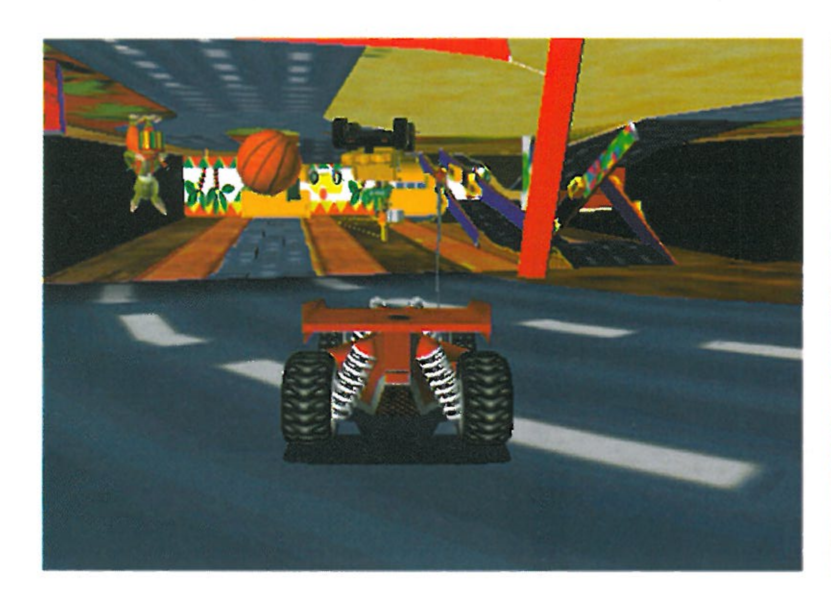
Reconozcámoslo aquí y ahora: sólo James Bond en un día inspirado era capaz de cumplir algunas de las misiones del divertido Toy Commander, así que no es de extrañar que sus creadores, No Cliché, hayan realizado una secuela con una dificultad bastante más ajustada. Para ello, han tomado los vehículos terrestres de su anterior juego y los han puesto a competir entre ellos, en la línea del mítico Micromachines (ya sabéis, "si-no-son-Micromachines-no-son-los-auténticos"). Hasta aquí parece que esta propuesta va a tener menos originalidad que un bocadillo de chorizo, pero este GD-Rom te permite disputar carreras a tiempo real a través de Internet por primera vez con tu Dreamcast

Hasta ahora sólo podías competir contra un coche fantasma (otra cosa es el "coche de fantasma" de Rubencebú) que otro usuario había grabado en la web del juego en cuestión. Pero Toy Racer te permite compartir la misma pista con hasta tres jugadores más, además de poder chatear con ellos entre competición y competición. Lo único que tienes que hacer es unirte a cualquiera de las carreras creadas por otros dreamcasteros, o crear una propia y esperar a que otros se apunten a ella.

Toy Racer consigue que, por primera vez en tu Dreamcast, puedas disputar carreras en tiempo real a través de Internet con otros tres jugones

Pero si bien la opción en red de Toy Racer, aparte de algún pequeño salto, funciona a las mil maravillas (al menos eso nos pareció durante las 120 horas que estuvimos probando el GD-Rom), no puede afirmarse lo mismo de la opción multijugador off-line. Como suele ser natural, la partición de la pantalla provoca un bajón del rendimiento del motor del juego, aunque no resta ni un ápice de diversión al enfrentamiento con otros jugones.

Puedes escoger tu vehículo entre 12 diferentes (más dos ocultos), todos ellos agrupados en dos modalidades diferentes (aunque algunos son más

















Solidaridad motorizada

Además de por su precio de escándalo (aunque no por la misma razón que la PlayStation 2) y por sus capacidades de juego on-line, hay otra razón de peso para comprarse Toy Racer: Sega va a donar el 20% de la recaudación final a la organización benéfica European Software Charity. Esta entidad, que opera en todo el territorio europeo, trabaja en la rehabilitación de jóvenes discapacitados y colabora con varios hospitales infantiles. Desde luego, esta altruista iniciativa es todo un ejemplo que deberían seguir otras empresas dedicadas a los videojuegos (y no miramos a nadie...).

horteras que las patillas del Algarrobo), y procedentes de Toy Commander. Lamentablemente, sólo dispones de cuatro circuitos en los que demostrar tu pericia al volante, aunque cuentan con la relativa originalidad de poder conducir por paredes y techos (cosa que también podía hacerse en su predecesor y que, la verdad, no altera en nada la mecánica del juego).

La principal virtud de Toy Racer es también su principal defecto: está exclusivamente pensado para la opción multijugador y las partidas en solitario tienen poco interés

Sin embargo, la principal virtud de Toy Racer es también su principal defecto: está exclusivamente pensado para la opción multijugador. Así que, si no te interesa la conexión a Internet de la Dreamcast o no tienes un grupo de amigos viviendo permanentemente junto a la consola (con sus correspondientes mandos en la mano), más vale que te pienses seriamente si compras este GD-Rom. Y es que correr en solitario por un circuito (a no ser que pase por alguna playa nudista) no es precisamente lo más divertido del mundo... excepto para nuestro incansable colaborador T-Virus, ya que es la única manera de que gane una carrera. Además, el nivel técnico del juego tampoco es ninguna maravilla, convirtiendo el pop-up en una figura de estilo, aunque hay que tener en cuenta que esto resulta algo positivo para el juego on-line (el procesador de la consola trabaja con más fluidez).

Estos defectos quedan totalmente compensados por un precio increíble (aproximadamente la cuarta parte del importe de un juego normal) que explican lo abultado de la puntuación global. En todo caso, disputar carreras a tiempo real a través de Internet es una experiencia quizás no religiosa, pero sí auténticamente divertida y adictiva.

VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 80%

TOMA NOTA

Sin ser ninguna maravilla técnicamente, ni ser precisamente innovador en su mecánica, éste es un juego imprescindible para todos aquellos propietarios de una Dreamcast conectada a la red de redes. Creednos: os engancharéis como sanguijuelas...

Dino Crisis

Crisis creativa



Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Justo cuando acaba de salir en nuestro país Dino Crisis 2 para PSX, Capcom nos *sorprende* con una versión para Dreamcast de la primera parte. Resulta curioso que una consola mucho más potente como la 128 bits de Sega se tenga que conformar con las migajas de los suculentos pasteles que se zampa la PlayStation. Pero lo peor de todo es que la compañía japonesa no se molesta en introducir novedades en sus conversiones para DC. Así, como ocurre con Resident Evil 3 Nemesis, nos tenemos que conformar con una mayor resolución (y esta vez no hay trajes ni opciones extras) y arreando que es gerundio. El aspecto de Regina ha mejorado (ahora entendemos los irrefrenables impulsos carnívoros de los dinosaurios porque la chica está para comérsela de un bocado) al igual que el del resto de personajes, fauna jurásica y escenarios. En todo caso, Capcom continúa con la ley del mínimo esfuerzo ya que los cambios respecto a la versión de 32 bits se reducen a que la Visual Memory muestra la salud de la protagonista, el arma que utiliza y la munición correspondiente. Poca cosa si tenemos en cuenta que el juego original cuenta con más de un año de vida.

Los cambios respecto a la versión de 32 bits se reducen a que la Visual Memory muestra la salud de la protagonista, el arma que utiliza y la munición correspondiente

Sin embargo, tenemos que reconocer que Dino Crisis sigue siendo un notable "survival horror" made in Capcom. Shinji Mikami, inventor del género y responsable de casi todos los RE excepto de esa oveja negra titulada Resident Evil Survivor, cambió a los malos (zombis por dinosaurios) aunque sin modificar hábitos y aficiones (caza y merienda del protagonista de turno). Si no has sufrido en tus carnes los







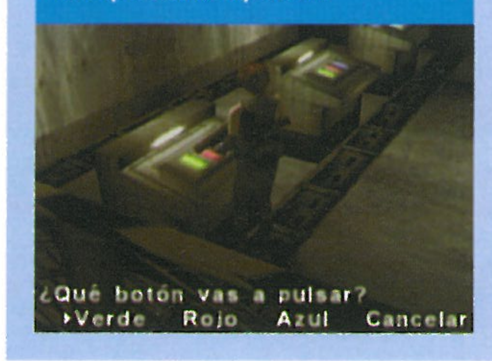






Momentos críticos

Como no podía ser de otra manera en una aventura de Capcom, los puzzles ocupan un lugar primordial en su desarrollo. Algunos se pueden resolver simplemente con lógica y una búsqueda concienzuda de tarjetas y llaves. Sin embargo, otros suponen un verdadero quebradero de cabeza ya que requieren paciencia para ir probando diversas combinaciones hasta dar con la solución.
Ten en cuenta que los enigmas de Dino Crisis son algo más difíciles que los rompecabezas de la saga Resident Evil (aunque estos últimos no es que parezcan diseñados por Yola Berrocal). Así que si no eres de los que les gusta seguir el camino directo (¡ah, las benditas guías de Dream Planet!) en este juego encontrarás los retos que estabas esperando.



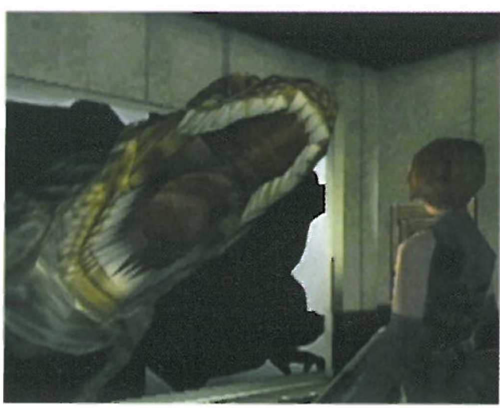
mordiscos de la crisis antediluviana, tranquilo, te ponemos sobre antecedentes.

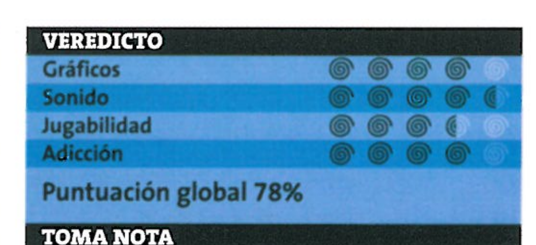
Una agente del gobierno llamada Regina es enviada junto a dos compañeros a la isla Ibis para encontrar al Dr. Kirk y *acompañarle* amablemente de vuelta a su país de origen. Esta misión de rutina acabará por convertirse en una pesadilla con velocirraptores, pteranodones, compis y un temible Tyrannosaurus Rex de por medio. La voluptuosa y pelirroja protagonista no tiene nada que envidiar a otras heroínas virtuales como Claire Redfield, Joanna Dark, Jill Valentine o la ¿defenestrada? Lara Croft. Con un traje más ajustado que el felino tanga de Rappel deberá vérselas con un violento ejército de saurios y con una completa colección de rompecabezas que violentan (ver cuadro).

El sistema de control de Regina es el mismo que el utilizado en la saga *residenteviliana* para goce de defensores y sufrimiento de detractores. Y, como ocurre en Resident Evil Code: Veronica, los entornos no son prerrenderizados sino que están formados con polígonos aunque no poseen ni por asomo la calidad ni el nivel de detalle de dicho juego.

Tanto la banda sonora como los tramposos planos fijos (combinados con algún suave travelling) dispuestos para que no sepamos qué peligro acecha a la protagonista a la vuelta de la esquina contribuyen a crear la tensión necesaria en cualquier "survival horror" de calidad. Además, en ciertos momentos Regina se encontrará en una situación dino-crítica señalizada en pantalla con la palabra Danger. Creemos que es una expresión muy acertada ya que a este paso Capcom corre el *peligro* de convertirse en una compañía especializada en videojuegos fotocopia.







VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 78%

TOMA NOTA

Lee el "Toma nota" de la página 43 de este número. Cambia el nombre del juego por el de este y cambia el número de meses por una cantidad mayor. ¿Que somos unos vagos? No, lo que pasa es que sufrimos el "síndrome Capcom".

Mr. Driller

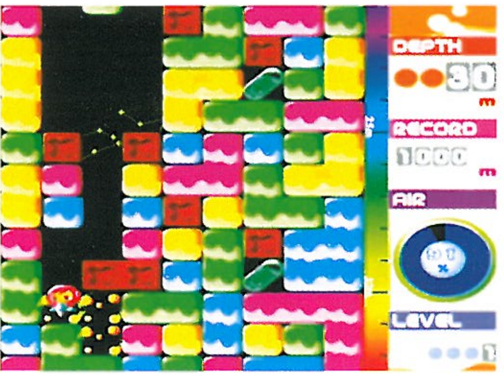
Soy minerooo...











Género: **Puzzles**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

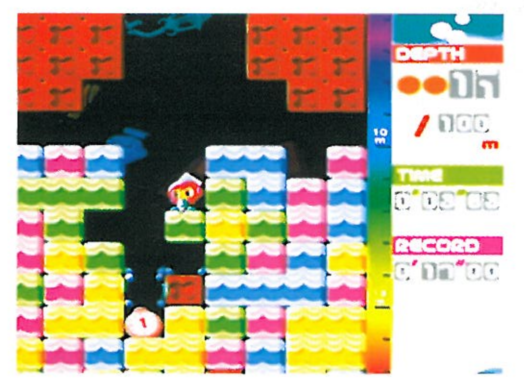
Desarrollador: **Namco**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

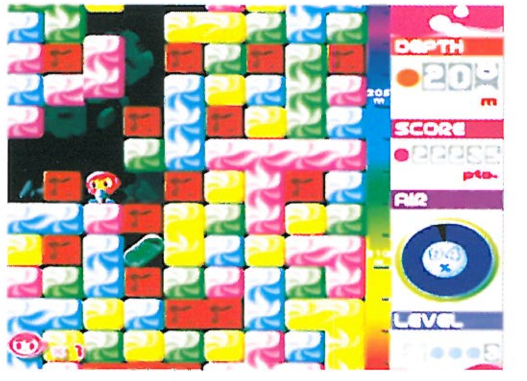
La espectacularidad gráfica de este juego ha sido sacrificada en beneficio de una mecánica tremendamente sencilla, pero a la vez tan inteligente como altamente adictiva

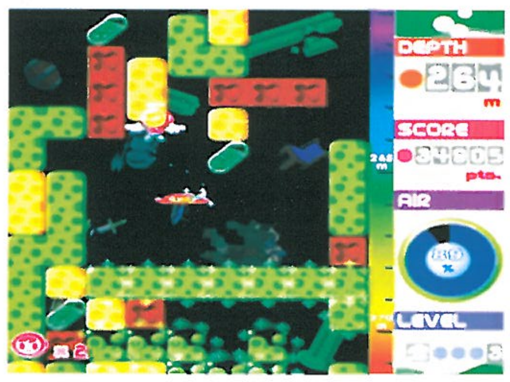
Después de dejarnos a todos boquiabiertos con el fantástico Soul Calibur (varias universidades de todo el mundo nos pidieron estudiar la colonia de moscas de la boca de nuestro director Snatcher), Namco se ha tomado su tiempo para volver a programar un GD-Rom de Dreamcast. Lo que nos ofrece es una propuesta muchísimo más sencilla, pero no por ello menos atractiva: ha retomado la mecánica de sus antiguos Dig Dug y Dig Dug II (ver recuadro), la ha mezclado con Tetris y ha creado uno de los juegos más divertidos y adictivos que han pasado por esta redacción (dejando aparte la cocina supermercado Moltó que le regalaron a Rubencebú por Navidad, claro).

En principio, echar un partida a Mr. Driller parece más sencillo que la tabla del uno: lo único que hay que hacer es ir destruyendo bloques con una taladradora hasta llegar a una determinada profundidad. Pero en realidad la cosa resulta más complicada que encontrar un buen chiste en "Humor se escribe con hache": los pedruscos rectangulares que perforas tienen la estabilidad de Jesús Gil en monopatín, así que si no vas con cuidado caerán en masa sobre ti. Además, el aire se va agotando lentamente, y a no ser que cojas algunas de las cápsulas de oxígeno que hay diseminadas por los niveles, tu piel acabará adquiriendo un tono violáceo bastante poco sano.

La mecánica es idéntica en los tres modos disponibles: Arcade (traducido "Arcada" en la versión española, lo que no quiere decir que sea vomitivo), Time Attack y Survival, este último exclusivo para la versión de Dreamcast (para envidia y chincha rabia de los playstationeros). Todos ellos son divertidos por igual además de realmente complicados. Ahí radica una de las grandes pegas a esta creación de Namco: su poca ajustada dificultad. No se trata de pasarse el juego



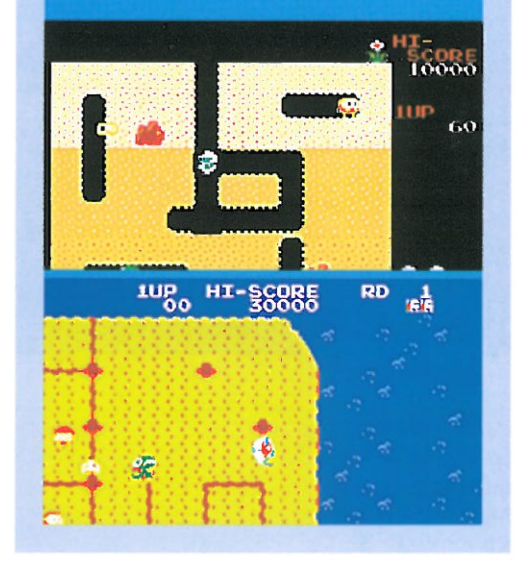






Dándole al pico

En 1982, Namco creó una máquina recreativa llamada Dig Dug, en la que manejabas un pequeño minero que debía ir cavando túneles para esquivar a unos enemigos que podía eliminar de dos maneras: haciéndoles caer una roca encima o hinchándolos hasta hacerlos reventar. Tres años más tarde, apareció la segunda parte (con el originalísimo título de Dig Dug II), que complicaba un poco la mecánica: esta vez el minero podía ir derruyendo una pequeña isla para tirar a sus enemigos al agua, aunque también podía seguir haciéndolos saltar por los aires.

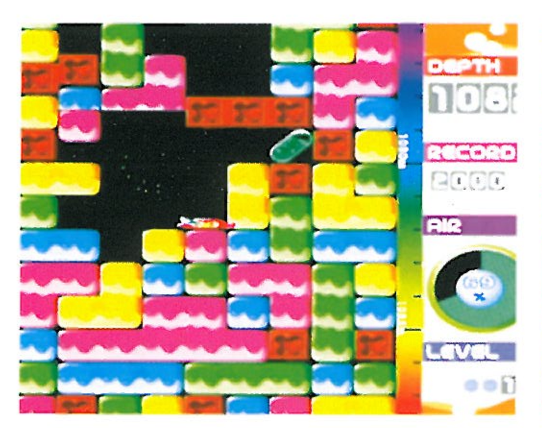


en media hora, pero sí de poder disputar unas cuantas partidas sin que te maten más rápido que a una adolescente en una película de psicópatas (especialmente en el ultra-mega-archi-chungo Time Attack).

Pero es que, además, los desarrolladores se han olvidado de algo muy importante: no han dotado a este GD-Rom de opción multijugador, un fallo imperdonable ya que con ella habrían podido elevar la cota de adicción a unas alturas auténticamente estratosféricas. Jugar en solitario es entretenido pero, como ocurre en otros campos de la vida (hablamos del karaoke, claro, ¿en qué habíais pensado?), compartir las partidas con otras personas habrían multiplicado la diversión como mínimo por 1000.

En un entretenimiento como éste lo más importante es la jugabilidad, y por eso mismo Namco ha optado por unos gráficos 2D llenos de colores, aunque tan simples como el manual de instrucciones de un Chupa-Chups. Sin embargo, son muy eficaces y resultan más simpáticos que los de otros juegos, que intentan abrumarnos con una espectacularidad más falsa que los besos de Emilio Aragón y Lidia Bosch en "Médico de familia". También sencilla pero agradable es la música, que sin ser ninguna maravilla acompaña muy bien el desarrollo de las partidas.

Igual que otras genialidades videojueguiles como Tetris, Bomberman o ChuChu Rocket!, Mr. Driller sacrifica la espectacularidad gráfica en beneficio de una mecánica sencilla, pero inteligente y adictiva. Y como Rappel es un aficionado a nuestro lado (especialmente en la exhibición de tangas de leopardo), os vaticinamos que este GD-Rom acabará ocupando un lugar de honor entre el selecto grupo de clásicos consoleros de todos los tiempos.





VEREDICTO

Gráficos	2/5
Sonido	3.5/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	5/5

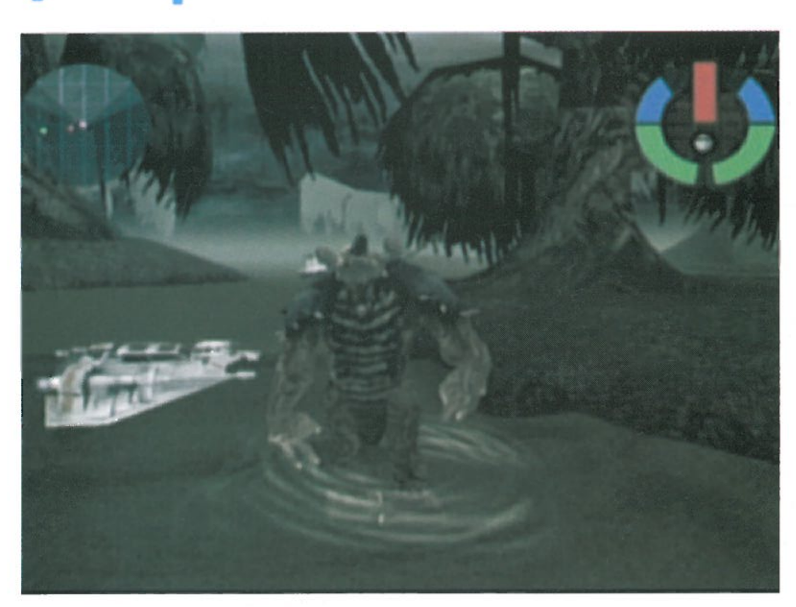
Puntuación global 78%

TOMA NOTA

Toma la mecánica de Tetris e inviértela: en lugar de poner bloques, hay que quitarlos. ¿A que suena divertido? Pues eso es Mr. Driller: la ADICCIÓN (así, en mayúsculas). Una pequeña maravilla a la que le faltan opciones multijugador.

Star Wars: Demolition

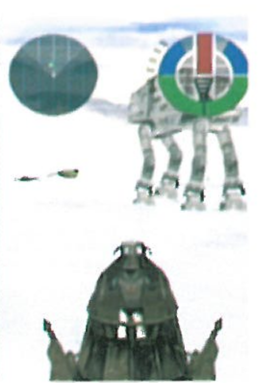
¡Repetimos!













Género: **Shoot'em up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Luxoflux Corp**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 ptas**

Los desarrolladores de los juegos de Star Wars deben confiar mucho en el carisma de la saga creada por George Lucas... porque si no, no se entiende que aparezcan tantos títulos mediocres basados en dichas películas (como Star Wars Episode I: Racer y Jedi Power Battles para Dreamcast). Y parece que los chicos de Luxoflux han decidido seguir en la misma línea porque, echándole más morro que Angelina Jolie con hinchazón en los labios, han tomado al pie de la letra la mecánica de su Vigilante 8: Second Offense y la han trasladado al mundo de la trilogía de la familia Skywalker. El resultado, como no podía ser de otra forma, es más decepcionante que un bocadillo de pan.

Luxoflux ha retomado literalmente la mecánica de su anterior Vigilante 8: Second Offense para Dreamcast y la ha trasladado al popular mundo de Star Wars

Como versión *starwasera* de Vigilante 8, este juego pertenece al género de los Combat Cars. Es decir, que tendrás que escoger un vehículo para, con él, dedicarte a destrozar los de los demás (más o menos como Rubencebú cuando corrige los artículos de nuestros colaboradores). Para ello contarás con seis jugadores iniciales (ver recuadro), además de cuatro bloqueados y tres ocultos (entre ellos, un Darth Maul resucitado y pegado con celo), cada uno con su propia forma de desplazamiento. Deberás manejarlos por ocho mundos distintos, curiosamente organizados exactamente de la misma manera que los escenarios del anterior GD-Rom: una zona de cuyos límites no se puede salir, y con una serie de adornos que podemos destruir a disparos.

Aunque la prueba más fehaciente de que la gente de Luxoflux ha trabajado menos que la parte creativa del cerebro de Ana Rosa Quintana es que han utilizado el mismo motor gráfico de su anterior propuesta. De nuevo nos reencontramos





Dreamatis personae

Estos son algunos de los personajes más interesantes del juego



WADE VOX
Conduce un Deslizador SordSuue X-34. Su familia se dedica a las enciclopedias, pero él quiere ser corredor.



QUAGGA
Conduce un Tanque de Batalla ATT. Su primo Chewbacca quiso sacarle una pestaña del ojo, y así terminó.



PUGWIS
Conduce una Vaina personalizada. Le han salido cuernos por las reiteradas infidelidades de su mujer.



WITTIN
Conduce un STAP a control remoto. No necesita encender los faros para conducir de noche.

con el mismo pop-up, el mismo clipping (los vehículos atraviesan más paredes que Lou Ferrigno haciendo del Increíble Hulk) y ciertas, aunque no muy abundantes, ralentizaciones. Lo que hay que reconocerle a Star Wars: Demolition en este aspecto es que la opción multijugador no empeora demasiado el rendimiento del motor... claro que empeorarlo habría sido más difícil que entender a Manuel Fraga con un zapato en la boca.

Otro aspecto que se repite entre un GD-Rom y otro es el defectuoso control de los vehículos. Girar puede costar varios días de maniobras, además de unos cuantos impactos que habrían sido perfectamente evitables si a alguno de sus creadores se le hubiera ocurrido intr oducir algo tan sencillo como la marcha atrás. Es más, el tamaño de algunos medios de desplazamiento dificulta no sólo conocer el destino de tus disparos, sino simplemente ver a un enemigo más pequeño que esté delante de ti, lo que provoca que para atacar sea necesaria tener más intuición que Sherlock Holmes trabajando con Colombo.

Además de estos problemas con el manejo de los vehículos, el juego tiene otra gran pega: su mecánica resulta demasiado repetitiva. El contar con una serie de escenarios tan limitados hace que los modos para un jugador lleguen a hacerse más repetitivos que las retransmisiones de las Campanadas desde la Puerta del Sol. En cambio las modalidades multijugador le añaden una dosis de pique muy necesarias, ya que consiguen que un GD-Rom mediocre como éste alcance unas cotas de adicción bastante aceptables.

Es triste que, con una base tan atractiva como el mundo de Star Wars, Luxoflux sólo haya sido capaz de realizar una remodelación de su Vigilante 8: Second Offense. Aún así, si sois unos auténticos fanáticos de la saga (de esos que se visten de Darth Vader hasta para ir al dentista) podréis sacarle algo de partido con algún amigo... o mejor, con alguna amiga vestida de la Princesa Leia al principio de *El retorno del Jedi*.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 65%

TOMA NOTA

Tómese Vigilante 8: Second Offense, cámbiense los escenarios y los vehículos por algunos de Star Wars y sírvase agitado, no revuelto, en un GD-Rom para Dreamcast. Eso sí, tiene algo bueno: no sale Jar Jar Binks.

Kao the Kangaroo

Héroe de ojos saltones





Género: **Plataformas**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Titus**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

La relación de Titus con la Dreamcast es como la de la redacción de Dream Planet con las mujeres: poca y superficial. Su única incursión en nuestra consola hasta el momento había sido Roadsters, una mediocridad automovilística que no convenció a nadie. Ahora (para que no pensemos que la plataforma de Sega les interesa menos que a Leonardo Dantés la escala musical) nos ofrecen Kao the Kangaroo, la conversión de un juego de plataformas de PC "para niños". Puestos a crear un héroe infantil, podrían haber escogido a alguien que se moviera con algo más de gracia que este marsupial, porque esa lentitud de movimientos nos induce a sospechar que el canguro protagonista acaba de protagonizar una película de John Woo. En todo caso, no nos queda más remedio que aceptar a Kao como animal acuático, o seaaa... como héroe de videojuego.

Los entretenimientos infantiles suelen tener gráficos sencillos, pero los chicos de X-Ray se han pasado en algunos momentos con tanta sencillez: las texturas están muy poco trabajadas, los decorados apenas poseen relieve y tienen la solidez de los conocimientos intelectuales de Belén Esteban. Además, los horizontes están sospechosamente cubiertos de niebla (¡ah, el entrañable pop-up!) y hay bastantes ralentizaciones. Y lo que es peor, la cámara tiene un comportamiento tan caótico que resulta más difícil calcular la distancias que entender las gracias de nuestro redactor jefe Rubencebú. De todas formas, hay que reconocer que en conjunto

Kao the Kangaroo es bastante divertido, a pesar de la semejanza del protagonista con un calcetín con dos huevos pegados







Canguro a todo riesgo

En el contrato en exclusiva que el marsupial Kao firmó con Titus para protagonizar un nuevo juego figuraba protagonizar escenas de deportes de riesgo. Por eso le podréis manejar en una moto, en un ala delta, en una lancha motora, esquiando tanto sobre sus propios pies como sobre una tabla de snowboard y a lomos de un cocodrilo (es que no le gusta la carne de canguro). Éstos son los niveles más divertidos del juego ya que se salen de la rutina de saltar-pegar-saltar-pegar.







el apartado gráfico acaba resultando simpático si no te paras a buscar muchos detalles en los diferentes escenarios.

La banda sonora contribuye a arreglar los momentos de desaguisado visual con unas melodías divertidas aunque (la sombra del "nos pasamos de sencillos" es alargada) demasiado simples. Incluso a veces nos ha parecido escuchar alguna canción preprogramada del órgano Casio que nos ayudó a expresar nuestras inquietudes creativas infantiles.

Los ritmillos pegadizos ambientan los 25 niveles a superar (más 26 fases de bonus, elevando la cifra a 51). El número de fases es más que aceptable, pero son más cortas que los pantalones de El Fary y no es muy difícil superarlas si uno no se entretiene mucho. Además, entre nivel y nivel podemos grabar nuestra situación actual, lo que permite volver a dicho punto, siempre que queramos y conservando las mismas vidas, sin necesidad de empezar de nuevo. Sin duda esta facilidad es todo un acierto teniendo en cuenta el público infantil al que va dirigido.

Pero el mayor defecto del juego es el complicado control del personaje, que hace que Kao tenga muchas veces movimientos de inspiración etílica. Y, por si fuera poco, algunos cambios de cámara invierten el uso del control analógico, lo que te puede dejar más desorientado que Jesulín de Ubrique en la Real Academia de la Lengua.

Las 51 fases que componen el juego son un número más que aceptables, aunque son muy cortas y no es demasiado difícil superarlas si no te entretienes mucho por el camino

A pesar de sus defectos (como la excesiva semejanza del protagonista con un calcetín con dos huevos pegados encima), Kao the Kangaroo es bastante divertido, sobre todo las fases en las que hay que llevar alguno de los distintos vehículos (ver recuadro).

De acuerdo, puede provocar entre los plataformeros expertos más aburrimiento que una maratón de chistes de José María Aznar, pero los más pequeños de la familia disfrutarán introduciéndose en el fabuloso mundo de los videojuegos con Kao.





VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 63%

TOMA NOTA

Con la excusa de haber hecho un juego "para niños", Titus nos ofrece un GD-Rom que no marcará un antes y un después en el género de las plataformas. Sin embargo, puede ser una manera de introducir a vuestros hermanitos en el maravilloso mundo de la Dreamcast.

F1 World Grand Prix II

La fórmula se repite









Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Video System**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.600 ptas**

Hace más o menos un año, Video System estrenaba F1 World Grand Prix, uno de los primeros juegos de Fórmula 1 para Dreamcast. Ahora nos ofrece su segunda parte, para la que han debido invertir menos que Iván de la Peña en champú anticaspa, ya que más que una secuela parece un clon.

Gráficamente, F1 World Grand Prix II es casi idéntico a su predecesor (el motor es exactamente el mismo), con la salvedad de que las texturas se han suavizado y los decorados han ganado en detalle. Además, los desarrolladores deben sentir cariño por las ralentizaciones y por el "pop-up", porque éstos siguen presentándose con la misma asiduidad que en el anterior GD-Rom (haciendo que la sensación de velocidad falle más que las cuerdas vocales de Enrique Iglesias).

El control tampoco ha mejorado demasiado, haciendo que los coches sean mucho más ingobernables. De hecho parece que los vehículos, más que ruedas, lleven esquís, porque muchas veces flotan por los circuitos. También se han empeorado las vistas subjetivas, que si antes ya hacían difícil la conducción ahora la hacen prácticamente imposible: o te sabes los circuitos de memoria o te acostumbras a convivir amigablemente con las paredes...

Las mayores novedades de este juego, aparte de la aparición de nuestros compatriotas Marc Gené y Pedro de la Rosa (¡que alegría ver banderas españolas entre el público!), es la posibilidad de optar por un modo arcade en lugar de la pura simulación, además de la mejora de la opción multijugador. Sin embargo, ninguna de ellas es lo suficientemente diferente como para justificar la compra de este F1 World Grand Prix II si ya se tiene la primera parte. Y si no es así, lo cierto es que la inversión de dinero sólo vale la pena para los auténticos fanáticos de la Fórmula 1, ya que para Dreamcast hay simuladores automovilísticos bastante mejores.

VEREDICTO

Gráficos	3,5/5
Sonido	3/5
Jugabilidad	2,5/5
Adicción	3,5/5

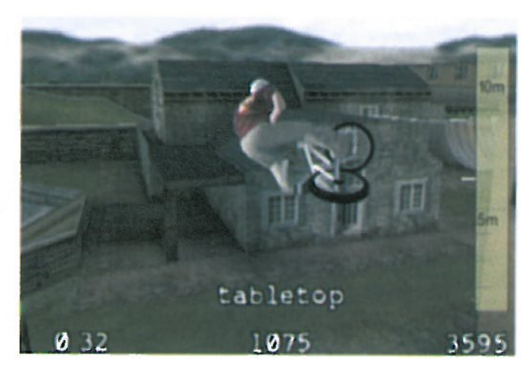
Puntuación global 65%

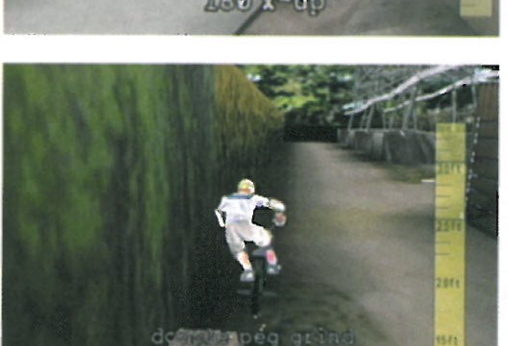
TOMA NOTA

Las mínimas diferencias de este F1WGP II con respecto a la primera parte no justifican la compra de un simulador que sólo es recomendable para los auténticos *freakies* de la Fórmula 1.













Dave Mirra Freestyle BMX

Una *pájara* de cuidado

Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Z-Axis**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Los chicos de Z-Axis han decidido hacer un experimento bastante arriesgado: probar si el motor gráfico de la versión para PlayStation funcionaba tal cual en el Dave Mirra Freestyle BMX para Dreamcast. No hace falta tener un Máster en Gestión Poligonal para intuir que el resultado sería catastrófico: unas transparencias de polígonos que claman al cielo, ni un ápice de niebla que oculte un esplendoroso pop-up y una tasa de cuadros por segundo que varía más que los precios.

Y es una verdadera lástima ya que este juego llega a nuestras consolas con la sana intención de convertirse en el Tony Hawk's Skateboarding de las bicicletas. Argumentos no le faltan ya que la mecánica de juego es bastante similar: completar diferentes retos en el modo Proquest para ir desbloqueando las siguientes fases, mejores bicicletas y nuevos sponsors. En total hay que superar doce niveles en tres grados de dificultad a base de piruetas, *grindeos* y demás virguerías que parecen, en muchas ocasiones, inverosímiles.

Las diez modalidades para dos jugadores (entre las que destaca Wipeout o a ver quien se descalabra más y mejor) añaden otro plus a un juego que cuenta con una banda sonora de lo más variada e interesante.

Pero las canciones de Sublime o Cypres Hill, entre otros, no son lo suficientemente hipnóticas como para que pasemos por alto un control defectuoso que afecta directamente a la jugabilidad. Si a esto le añadimos unas molestas ralentizaciones que se producen en plenas acrobacias aéreas (entre otros interesantes momentos) sólo podemos dejar caer una lagrimilla nostálgica por clásicos del ciclismo como Perico Delgado para Amstrad. Esperemos que Mat Hoffman's Pro BMX de Activision no suponga otra pájara para los dreamcasteros aficionados al ciclismo.







VEREDICTO

Gráficos	2/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	2,5/5
Adicción	3,5/5

Puntuación global 58%

TOMA NOTA

Pues *mirra* que *mirramos* pero seguimos viendo que este Tony Hawk de las bicis cuenta con un motor gráfico de pena: sufre más que Olano subiendo el Tourmalet.

Super Runabout San Francisco Edition

Con ruedas y a lo loco





Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Climax Entertainment**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Hace unos meses, Climax Entertainment nos ofreció un RPG, Time Stalkers, al que le ocurría lo mismo que a los chistes de Arévalo: sus intenciones no se correspondían en absoluto con sus resultados. Exactamente lo mismo le sucede a Super Runabout: San Francisco Edition (tercera parte de la serie Runabout, que comenzó con Felony 11-51 para PlayStation), cuyas buenas ideas acaban por los suelos por culpa de un apartado técnico que no está a la altura de lo esperado.

Como en toda la saga, en este GD-Rom hay que cumplir una serie de divertidas misiones (16 en esta ocasión) en las cuales no sólo te está permitido destrozar todo lo que salga a tu paso, sino que incluso se te premia económicamente por ello (más o menos como Tamara en el panorama musical). Además, 25 vehículos diferentes, con características muy definidas, le dan todavía más diversidad al juego.

Sin embargo, hemos descubierto que sus programadores son miembros de la Sociedad para la Defensa del Pop-Up, el Clipping y las Ralentizaciones, porque de lo contrario no entendemos que un juego de 128 bits tenga un nivel gráfico tan lamentable. Menos mal que no hay opción multijugador: no queremos ni pensar en el rendimiento del motor gráfico a pantalla partida. Por si fuera poco, el comportamiento de los vehículos es menos natural que una presentación de Paloma Lago, lo que hace que su control sea una tarea digna del McGyver de los mejores tiempos.

Este pobrísimo nivel técnico ofusca hasta las tinieblas la diversión que ofrecen las misiones de Super Runabout: San Francisco Edition. Es una pena, porque si se hubiera cuidado ese aspecto probablemente este GD-Rom sería un muy digno competidor de Crazy Taxi.









VEREDICTO
Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 55%

TOMA NOTA
Que sí, que es muy divertido pasarse las normas de circulación por el forro de los pantalones... pero no lo suficiente como para perdonar unos gráficos mediocres y un control defectuoso.

BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS

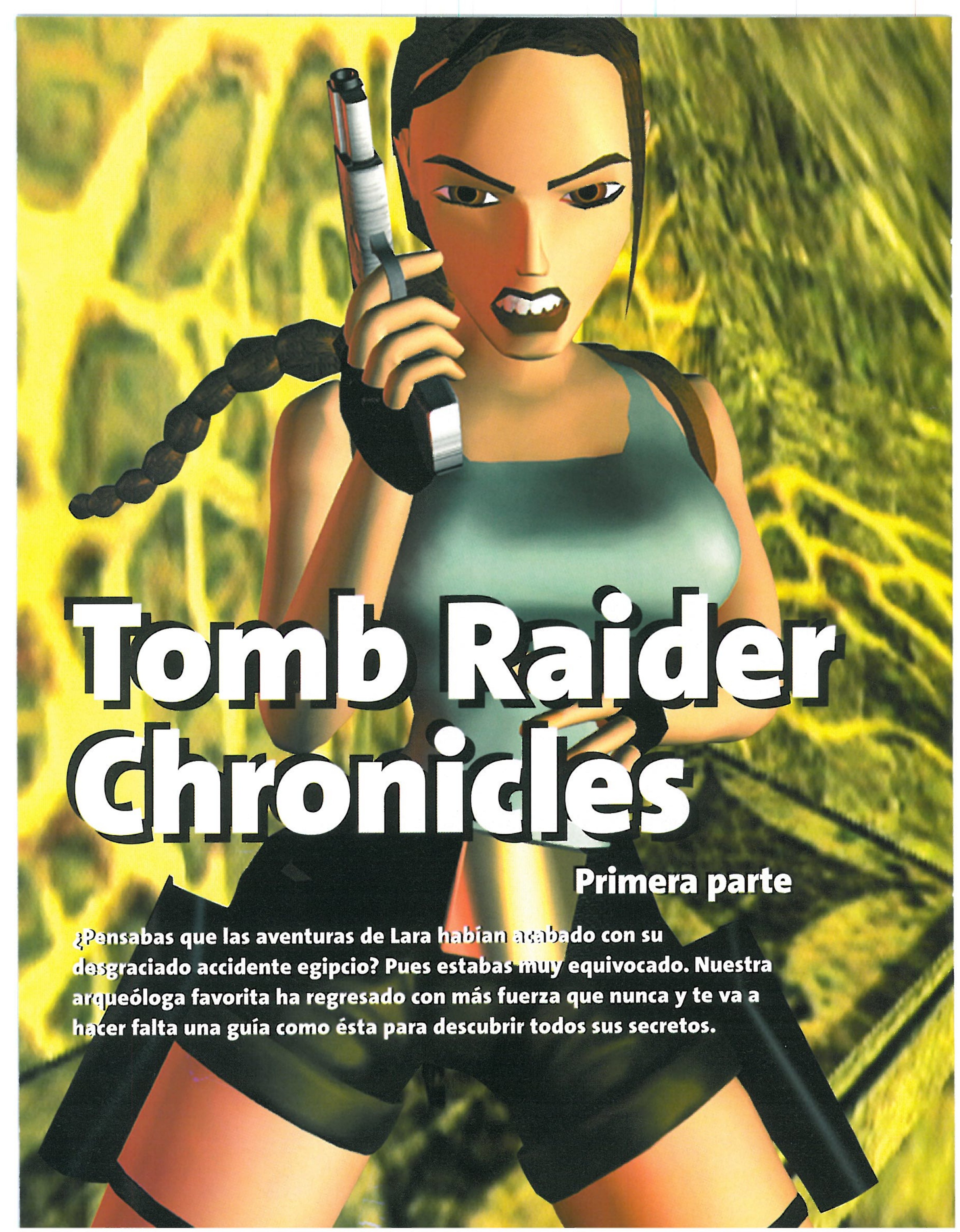
60



74



90



Tomb Raider Chronicles

Primera parte

¿Pensabas que las aventuras de Lara habían acabado con su desgraciado accidente egipcio? Pues estabas muy equivocado. Nuestra arqueóloga favorita ha regresado con más fuerza que nunca y te va a hacer falta una guía como ésta para descubrir todos sus secretos.

OPCIONES DE JUEGO

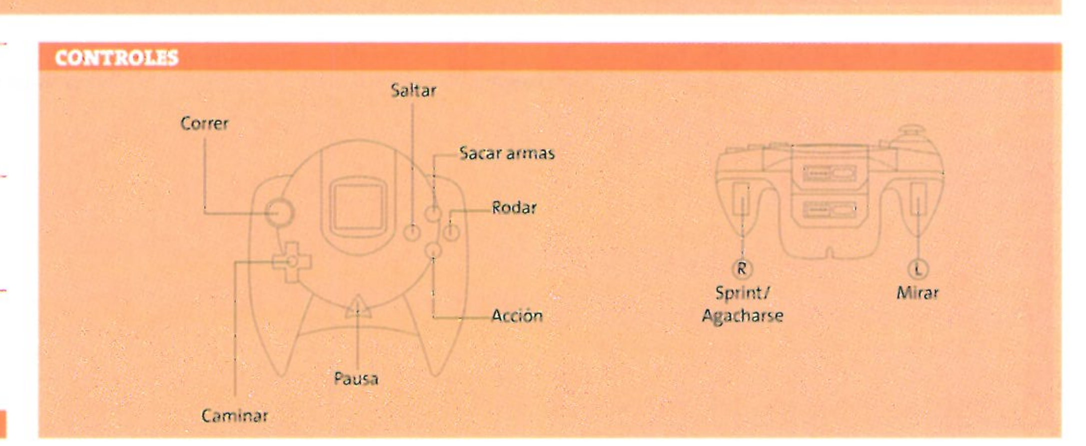
1 Jugador · Pistola · Volante · Internet · Arcade stick · Vibration pack

Género: **Aventura**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Core Design**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



LARA LA ACRÓBATA

Lara puede realizar un buen número de movimientos que han ido aumentando con el paso de los años. Vas a tener que dominarlos todos para poder acabarte el juego. ¡Échales un vistazo!

SUBIR
El botón de acción (A) tiene muchos usos. Te permite subir a una plataforma elevada, subir por escaleras o encaramarte a plataformas.

DESPLAZARSE CON LAS MANOS
Cuando estés agarrado a un saliente, puedes desplazarte a lo largo de él pulsando derecha o izquierda. Debes mantener pulsado A todo el rato. Si lo sueltas antes de tiempo y Lara está sobre un abismo, la pobre sufrirá una dura caída.

AVANZAR COLGADO
Si ves unas barras arriba, normalmente puedes cruzarlas balanceándote. Da un salto en vertical y aguanta A. Lara se agarrará a ellas. Pulsa arriba o abajo para columpiarte cual mico por ellas.

BUCEAR
Lara puede bucear en las lagunas. Esto es de especial utilidad cuando tienes que nadar un buen trecho, ya que buceando llegas más lejos. Ponte junto al agua, o bien corre hacia ella, y pulsa arriba y X. No olvides consultar de vez en cuando la barra que indica el aire que te queda. Si la barra se consume totalmente, nuestra arqueóloga favorita se ahogará en un santiamén.

RETIRARSE
Pulsa atrás para realizar un pequeño salto hacia atrás. Esto resulta muy útil cuando necesitas poner algo de espacio entre ti y un oponente para sacar algún arma o para dispararle sin compasión.

SALTO ESTÁNDAR
Sólo has de pulsar arriba y X (salto) para avanzar una corta distancia de un brinco.

SALTO LARGO
Para ejecutar el salto largo o en carrera, pulsa X mientras corres para saltar más lejos.

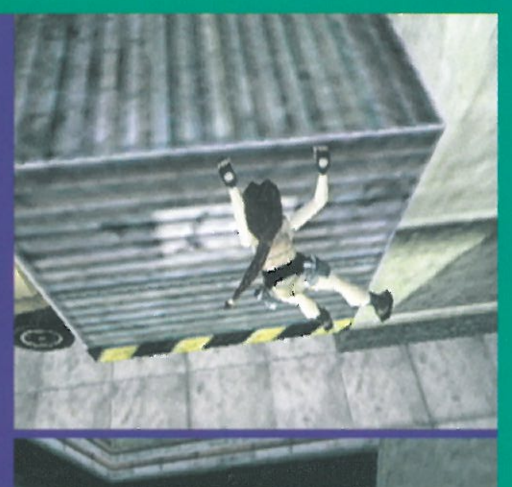
SALTO LARGO MEDIDO
Esto es vital si has de saltar un abismo; no querrás hacerlo a destiempo y pegártela, ¿no? Ve andando hasta el borde de la plataforma. Da un toque hacia atrás. Ahora tira hacia delante y, un instante después, pulsa X. Lara efectuará un salto largo desde el mismo borde de la plataforma.

SALTO CON AGARRÓN
A veces la plataforma estará demasiado lejos para saltar sobre ella, de modo que deberás asirte al borde y auparte. Tras haber saltado, pulsa y aguanta A.

VOLTERETA LATERAL
Pulsa X y derecha o izquierda. Las dos pulsaciones de los botones se han de realizar muy seguidas. El movimiento no siempre funciona si pulsas ambos botones a la vez, así que practica y aprende a calcular el momento justo.

VOLTERETA HACIA ATRÁS
Igual que con la lateral, sólo que debes pulsar atrás para que Lara brinque.

VOLTERETA HACIA ATRÁS CON INVERSIÓN
Pulsa B (rodar) mientras realizas una voltereta hacia atrás. Esto hará que Lara mire al otro lado cuando toque suelo.







ROMA NIVEL 1

CALLES DE ROMA





Empezarás ante la puerta que da al área de bastidores. Entra y sube por la caja junto a la carretilla elevadora. Salta a la siguiente plataforma y corre hasta el final.
Un salto corto bastará para llegar a la siguiente plataforma. Corre a través de la entrada y sigue el corredor hacia la siguiente sala. Aquí encontrarás dos torres de andamiaje que te cortan el paso. Deberás pasarlas saltando. Con dos brincos cortos en diagonal bastará.

Entra en la siguiente sala y da un salto largo medido hacia el otro lado. Deberás agarrarte a la plataforma para llegar.

Si caes, puedes usar la caja para volver a subir. Sigue la pasarela y cruza con un salto lateral hacia la salida. Ve andando al borde de la plataforma, salta recto hacia arriba y agárrate a las barras. Cruza el hueco avanzando colgado y suéltate cuando llegues al otro lado. Una vez allí, sube por la escalera.

Al llegar arriba, sube torciendo la esquina y déjate caer al suelo. Gatea por debajo del hueco y sigue adelante hacia el final del pasadizo. Baja con una voltereta a la sala. Corre al otro extremo de la pasarela y tira de la palanca para abrir la puerta. Sigue el corredor hacia una gran sala. Súbete a las cajas del final y cruza de un salto hasta la laguna.

Nada hasta el agujero, sigue el pasadizo y ve nadando a la siguiente sala. Ve andando por el corredor hasta llegar a la cuerda floja. Anda a lo largo de ella gracias a las habilidades acróbatas de Lara y entra en la sala de las estanterías.

SECRETO 1
Puedes empujar los estantes de esta sala para dejar ítems al descubierto. Detrás de uno de ellos hay una sala secreta que contiene, claro, el primer secreto.

Cruza esta área y sal por el otro lado. Ahora saldrás a una zona en la que ya has estado. Esta sección no tiene nada más, así que vuelve afuera y tira por el primer desvío de la derecha para llegar al área de la fuente.

Mata al perro. Gira a la derecha y sigue el pasadizo hacia la máscara de la pared. Tira de la palanca y regresa a la fuente. La palanca habrá hecho subir la compuerta de la siguiente sección. Sal de esta zona y tuerce a la derecha. No pises las baldosas oscuras. Ve más allá del follaje y tira de la palanca. Del agujero saldrán volando un montón de murciélagos; corre de vuelta a la luz para deshacerte de ellos. Las baldosas oscuras han subido para formar una plataforma elevada. Ahora puedes subir al siguiente nivel.

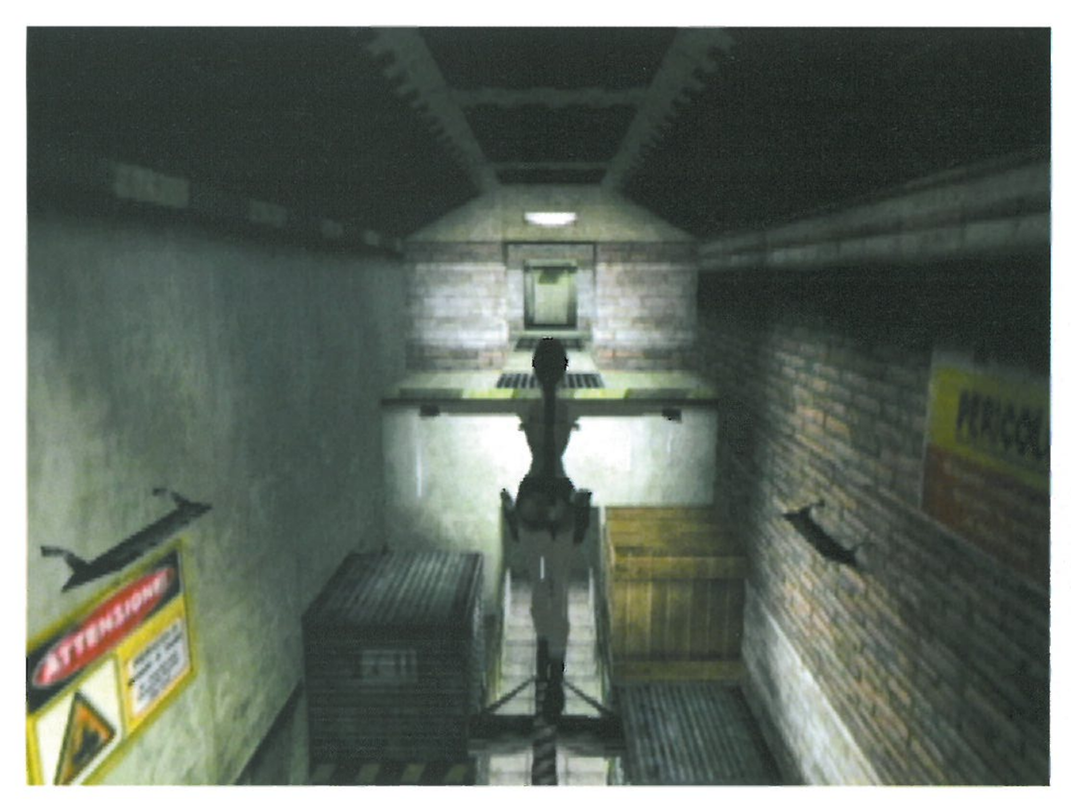
Sigue las rampas hacia el área de las sillas y sube al saliente del final. Déjate caer al corredor de debajo. Puedes disparar contra las ventanas de esta zona para llegar a los ítems. Una de las ventanas conduce a otro corredor. No vayas por ahí aún, pero toma nota para más adelante. Baja las escaleras y elimina al perro. Cruza la abertura y tira de la palanca. Con esto abrirás el enrejado, consiguiendo un atajo para el resto del nivel. Sube de nuevo a la ventana y da un salto largo para salvar el hueco. Gira a la izquierda y sigue las rampas hasta arriba, donde hallarás una Llave de Oro. Recógela y vuelve abajo. Gira a la izquierda y sube las siguientes rampas. Ahora podrás mirar desde arriba el área de la fuente. Salta al toldo y hazte con las bengalas. Debajo de ti hay un perro; tírate y mátalo. Usa la Llave de Oro para abrir la puerta cerrada del área de la fuente.

Ve al final del corredor y gírate para mirar a la pared de la izquierda. En el balcón que hay al final de la siguiente sala está Larson. Saca tus pistolas. Da un salto lateral hacia la sala y dispara sin parar. En cuanto toques suelo, da otro salto lateral para volver al corredor. Ve haciendo esto hasta que el hombre huya. Ve al otro extremo de la sala













y tuerce a la izquierda. Baja la rampa y sube a por la Llave del Jardín. Ahora toma la ruta alternativa y sube por la rampa. Te encontrarás en el sitio en el que estaba el tirador. Éste se hallará al otro lado del hueco. Dispárale hasta que vuelva a largarse. Quizá ahora deberías curarte. Ponte en la cuerda y crúzala. Equilíbrate pulsando izquierda y derecha cuando haga falta. Déjate caer al corredor y tira de la palanca. Con esto abrirás la última puerta hacia el área de la fuente. No entres en el área de la fuente; ve en dirección contraria y, cuando llegues al cruce en forma de T, gira a la derecha y ve al final del corredor. Tuerce a la izquierda y coloca la Llave del Jardín en una de las ranuras. Ahora ve al otro extremo del corredor y gira a la derecha. Toma el primer desvío a la izquierda y píllate los cartuchos de revólver. Vete de la sala, tuerce a la izquierda y corre escaleras arriba. Hay un revólver arriba del todo: ¡por fin puedes usar la munición que has ido recogiendo!

Sube las escaleras hacia las puertas dobles y empuja para abrirlas. Lara soltará un quejido de lo más molesto: tápate los oídos para no oírlo. Consigue la mira láser e incorpórala al revólver. Equípate con el revólver y alza la mira. Apunta al candado y vuélalo de un tiro. En cuanto recojas la Llave del Jardín, un grupo de ratas malolientes empezarán a mordisquearte los pies. Al igual que con los murciélagos, no puedes hacer gran cosa al respecto: limítate a huir hasta que finalmente se cansen de perseguirte.

Vuelve al jardín y usa la Llave del Jardín. Las puertas principales estarán abiertas para ti. Ahora habrá un secuencia de vídeo en la que oirás lo que dicen los malos. Lara pone la Piedra de Mercurio en su ranura y los malos salen corriendo. De esta estancia sale una laguna. No contiene nada, pero puedes hacer prácticas de natación. Cuando hayas acabado con tus cabriolas acuáticas, busca el pasadizo que hay detrás del edificio de las tres cabezas y dirígete al gran campanario. Toma la mira láser y los cartuchos de revólver en lo alto de las escaleras.

SECRETO 2

En esta sección hay tres puertas, y todas se cierran con rapidez. El único objeto de la sala es una gran campana, que cuelga muy por encima de ti. Ahora que tienes el revolver dotado con una mira láser, puedes apuntar con la precisión suficiente como para darle a la campana. Dispárale una vez para abrir la puerta a tu izquierda. Sin embargo, no sólo se abrirá esta entrada. Si vuelves al área donde conseguiste el revólver, verás que la puerta está abierta. ¡Registra los estantes de dentro para hallar el segundo secreto!

Tras disparar a la campana, sube a la primera entrada: no corras y saltes hacia ella o caerás por un enorme abismo que hay al otro lado. Da un salto largo por encima del hueco. Hay murciélagos en esta sala y, dado que no hay adónde correr, deberás dispararles para librarte de ellos. Ve retirándote y rodando de un lado a otro para evitar sus mordiscos. Ya sin los murciélagos, tira de la palanca y regresa al campanario. La palanca habrá accionado la puerta principal de arriba del todo.

No vayas aún ahí. Es posible llegar a la pared que se extiende por el mismo lado que la primera entrada que abriste. Llega ahí mediante la pared que hay junto a las escaleras y síguela hasta el final. Podrás mirar al otro lado del tejado en el que estaban los tiradores. Da un salto largo medido hacia el tejado. Corre a lo largo de éste y











salta hasta la torre. Píllate los cartuchos de revólver y vuelve hasta la entrada situada en lo alto del campanario.

Entrarás en una sala con un enorme badajo en el techo y dos estatuas de cuervos en el centro. Sigue el pasillo de la izquierda y tira de la palanca. La capa exterior de la estatua se derrumbará para revelar una paloma. Acércate a ella y retuércela. Así abrirás la entrada al final del pasadizo a mano derecha. Cruza la entrada y sube la rampa. La única forma de dejar atrás el badajo es desplazarte por debajo de él con las manos usando el saliente de la plataforma en la que estás. Bájate al saliente a mano derecha y desplázate por todo el saliente hasta poder encaramarte. Tira de la palanca para convertir la segunda estatua en una paloma. La manera más fácil de bajar es descender por el saliente y dejarte caer al suelo. Retuerce la estatua para abrir la última entrada, que puedes encontrar en la base del campanario. Agénciate el símbolo de Saturno.

SECRETO 3

Ahora que has resuelto el puzzle de los cuervos, vuelve a la primera puerta que abriste (la de los murciélagos). Habrá dos salitas accesibles. ¡Aquí dentro se halla el tercer secreto!

Vuelve al jardín. En una secuencia de vídeo, tus simpáticos enemigos te robarán la Piedra-Llave.

ROMA NIVEL 2

MERCADOS DE TRAJANO

Entra en la primera sala a la izquierda y usa el revólver para abrir de un golpe la caja. Píllate la palanca que había dentro. La caja al otro lado de la calle tiene una mira láser. Usa la palanca para abrir la entrada de metal ondulado de la derecha.



Hay un botiquín en la caja. Sube por el andamio a la plataforma de arriba. Salta al saliente de la ventana a por otro botiquín. Baja de un salto al andamio y anda por la cuerda floja.

Sal corriendo a campo abierto en dirección a los dos grifos. Deberías poder dar un salto largo medido y asirte al andamio del otro lado. Da otro salto largo y agárrate al saliente a fin de llegar a los cartuchos de escopeta. Salta de vuelta al andamio y avanza unos cuantos pasos. Déjate caer a la plataforma y luego otra vez a la sala. Ésta es la sala que antes estaba bloqueada. Recoge las bengalas y los cartuchos de revólver. Vuelve con un salto a la plataforma y cruza brincando al otro lado. Tírate y adéntrate en la sala que tiene una gran esfera en la pared. Acuérdate de dónde está para más adelante.

Regresa al área principal. Hay una escalera de piedra en la parte de atrás de uno de los pilares. Sube por ella y deslízate plataforma abajo.

Gira a la izquierda y da un salto largo medido para llegar a la siguiente arcada. Cruza de un salto a la plataforma contigua y sigue el camino que se adentra en la sala. Tira tres veces de la cuerda para hacer subir la rueda dentada hasta el nivel correcto.

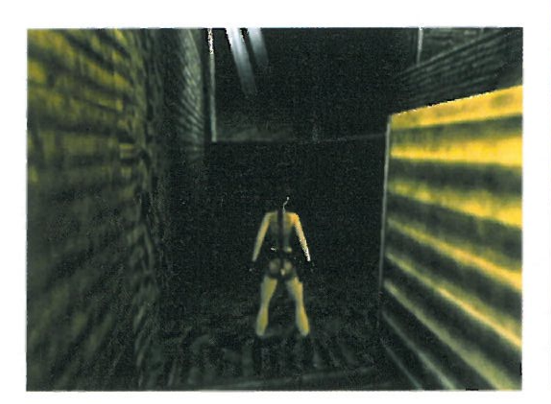
SECRETO 1

Una trampilla se habrá abierto por aquí cerca tras tirar de la cuerda. ¡Entra a por el primer secreto!

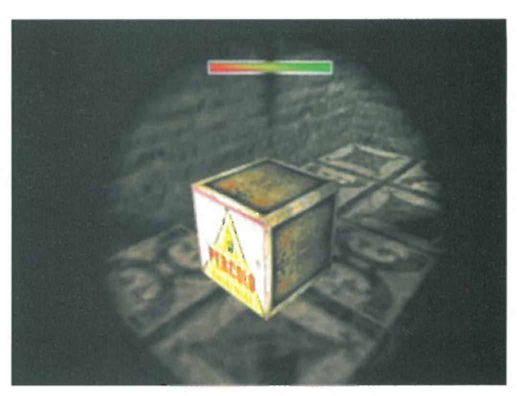
Regresa a la arcada de la escalera de piedra. Salta hacia la siguiente arcada, gira 45° a tu derecha y salta a la sala que contiene la segunda cuerda. Tira de ella una vez para que las ruedas dentadas empiecen a rodar. Éstas, a su vez, moverán la gran esfera que antes te bloqueaba el camino.

Salta de vuelta a la arcada y gira a la izquierda. Hay una agujero en la pared que contiene un ítem. Cruza de un salto y píllate la munición de Uzi. Bájate del saliente y déjate caer a la sala de la esfera. Antes de cruzar la entrada, enciende una bengala y echa un vistazo a tu alrededor. Hay otro camino a la izquierda. Sube y ve a la sala de los grifos en llamas. Usa la palanca para conseguir la Moneda Dorada. Recoge los cartuchos de revólver y el botiquín antes de irte.

La puerta que queda justo enfrente de esta sala ahora estará abierta y te conducirá al principio del nivel. Sólo hay una entrada que aún no has cruzado. Hazlo y sigue el camino hasta encontrar los cartuchos de revólver. Píllatelos y vuelve a las cascadas que pasaste hace poco. Zambúllete y nada a por los cartuchos de revólver. Nada de







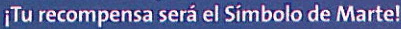


JEFE 1 EL GUARDIÁN DEL SÍMBOLO DE MARTE

ATAQUES: HACES DE ENERGÍA ÓPTICA

Este jefe se compone de la enorme cabeza de un soldado romano y un cuerpo parecido a un pulpo. Su único ataque es un rayo de energía doble que dispara por los ojos. Los dos ojos emiten un brillo verde y serán tu objetivo. Equípate con el revólver y corre a la sala. En cuanto la cabeza te vea, cargará su ataque. Esto le lleva unos dos segundos. Deja que cargue durante cosa de un segundo y da entonces un salto lateral. La cabeza disparará adonde estabas. En cuanto toques tierra, saca la mira. Apunta a uno de los ojos y dispara. No tardes demasiado porque la cabeza empezará a recargar de nuevo. Deberás hallar una distancia adecuada desde la cual disparar. Si te pones cerca del jefe te será más fácil apuntar, pero te disparará con mayor frecuencia. Si te quedas en el balcón, tendrás mucho tiempo entre cada ataque, pero te costará mucho más apuntarle a los ojos. Una vez que te hayas cargado ambos ojos, la criatura se desmoronará espectacularmente.

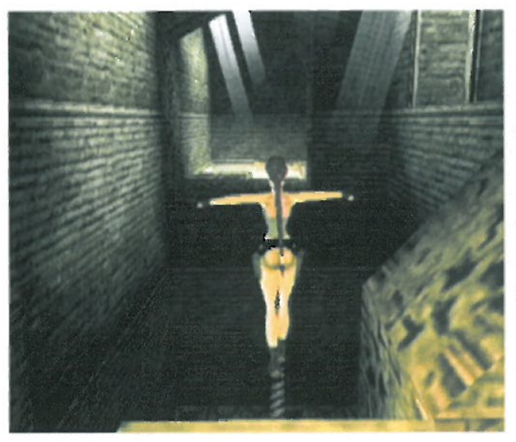
¡Tu recompensa será el Símbolo de Marte!

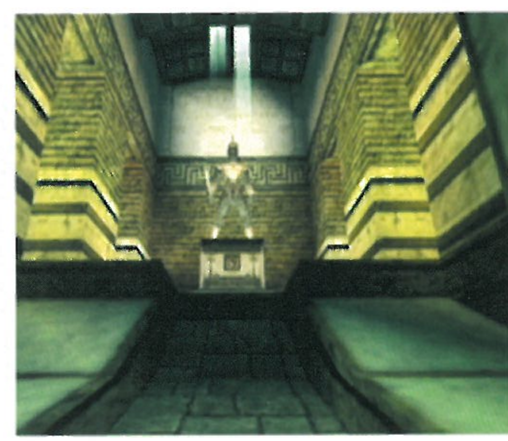








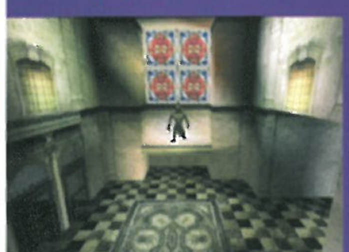


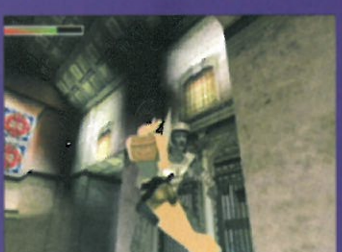


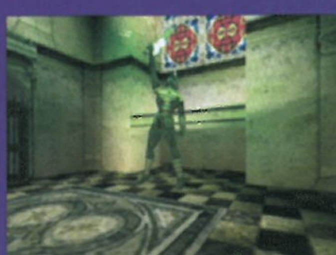
JEFE 2 GUERRERO ROMANO

ATAQUES: RAYO DE ENERGÍA, MANDOBLE CON LA ESPADA

Saca la escopeta y corre al borde del pasadizo. En función de lo cerca que estés, te asestará un tajo o bien te disparará una descarga de energía. Haga lo que haga, tendrás tiempo de pegar un tiro antes de tener que dar un salto lateral. Cada tres o cuatro tiros, el guerrero retrocederá dolorido y le caerá una parte. Te harán falta unos 20 tiros de escopeta para acabar con él. El problema estriba en acertarle. Guarda la distancia entre tú y él. Puedes saltar los rayos de energía, pero si estás cerca no podrás esquivar su espada. A veces los ángulos de cámara te fallarán un poco; si esto sucede, escucha con atención los rayos de energía y muévete de sitio hasta que la cámara se ponga bien.







vuelta y sal por el otro lado. Consigue nuevos cartuchos de revólver y avanza un par de pasos para vértelas con el primer jefe (ver cuadro).

Tras derrotar al guardián, recoge los cartuchos de revólver de la sala del jefe y examina el diseño circular del suelo. Lara hará que suba, revelando un pasadizo. Déjate caer y ve al área del agua. Sólo puedes ir por un camino. Hay un agujero en el centro con una gran turbina. Justo encima de ésta hay un pasadizo. Recórrelo a nado hasta llegar a la sala de la antorcha. Toma los cartuchos de escopeta y usa la palanca para sacar la Empuñadura de la Válvula. Vuelve a la sala del jefe y ve a la salita del fondo. Usa la empuñadura de la válvula para apagar la turbina. En esta sala hay además un secreto.

SECRETO 2

Esta sala alberga una Rosa de Oro. Ponte en una de las plataformas que flanquean la entrada. Ve al borde y salta la estructura de metal de encima. Súbete a ella y salta a lo alto del generador de la turbina. ¡Aquí hay un secreto!

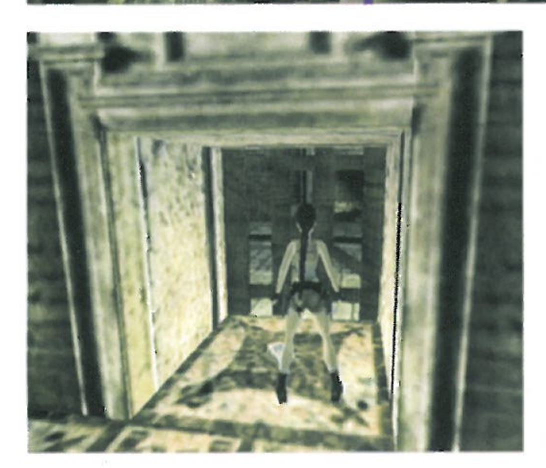
Vuelve adonde estaba la turbina: ahora podrás bajar nadando a otro pasadizo. En el cruce en forma de T tira a la izquierda y sube a por un botiquín grande. Ahora vuelve y sigue la ruta alternativa. Las turbinas dobles te empujarán al otro lado de la estancia. Nada hacia arriba y sube a la sala. En esta sala hallarás el segundo generador de turbinas. Desconéctalo y salta de vuelta al agua. La abertura junto a las turbinas dobles ya es accesible. Cruza nadando el pasadizo; puede que parezca complicado, pero en realidad sólo hay un camino. Según subes, una puerta se cerrará detrás de ti. ¡Ya no puedes volver atrás! Ante ti en el suelo hay una caja de cartuchos de escopeta y una escopeta. ¿No te da que ahí delante te espera algo muy chungo? (ver cuadro).

Una vez derrotado el jefe, salta a la plataforma y recoge los ítems. Esta plataforma da al área de la cascada. Hazte con el botiquín y tírate.

SECRETO 3

Antes de saltar al agua, vuelve al principio del nivel. Hay una puerta en esta primera sección que ahora está abierta. Entra y píllate un secreto.

Vuelve al área de la cascada y sumérgete. La puerta subacuática está abierta. Crúzala y agénciate el Símbolo de Venus. Sigue el pasadizo







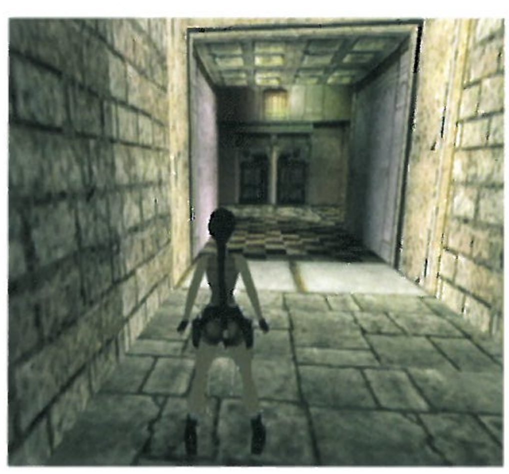
JEFE 3 LOS GUARDIANES DE LA ENTRADA

ATAQUES: BOLA DE FUEGO, PICOTAZO, AGARRÓN

Lo primero y más importante es ir a la parte de atrás del edificio. Las serpientes no te pueden pillar mientras estás ahí. Además aquí hay varios ítems. Equípate con la escopeta y cárgala con cualquier tipo de cartucho. Corre de vuelta afuera; cuando oigas que disparan las bolas de fuego, da un salto vertical. Sitúate entre los dos árboles y usa la técnica de salto lateral/disparar que tan bien parece funcionar. Vigílalas con atención. En cuanto una dispare, da un salto lateral y dispara tú. Los cartuchos de dispersión las incapacitarán a todas durante un par de segundos, instante en el que deberías acribillarlas todo lo que puedas. Cuando te quedes sin cartuchos, recurre a las pistolas. Puede que con estas cerbatanas sea un proceso largo y laborioso, pero no querrás salir de ésta sin una munición decente, ¿no? Tras un rato, las serpientes se vendrán abajo.









y saldrás al jardín. Ese loco ha decidido ir por su cuenta, pero no tardará en recibir lo que anda buscándose. Saca el revólver y usa la técnica de salto lateral/disparar para quitarlo de en medio. ¡Ahora es cuando hay que empezar a preocuparse de verdad! (ver cuadro).

Una vez despachados los guardianes, recoge todos los ítems del jardín y coloca los dos últimos símbolos en sus posiciones correctas. La entrada se abrirá, inundando el área con un brillo de arco iris. Crúzala y salta hacia el tesoro del otro extremo. Al posarte delante del tesoro, el suelo cederá y caerás por un pasadizo al siguiente nivel.

ROMA NIVEL 3

EL COLISEO

Cruza la primera y la segunda sala. En la tercera hay un bloque con un anillo.

SECRETO 1

No se puede decir que sea un secreto, de lo fácil que es encontrarlo. Pero vaya, no deja de ser una Rosa de Oro, ¿no? Empuja el bloque hasta aparecer en otra sala. ¡El secreto está aquí!

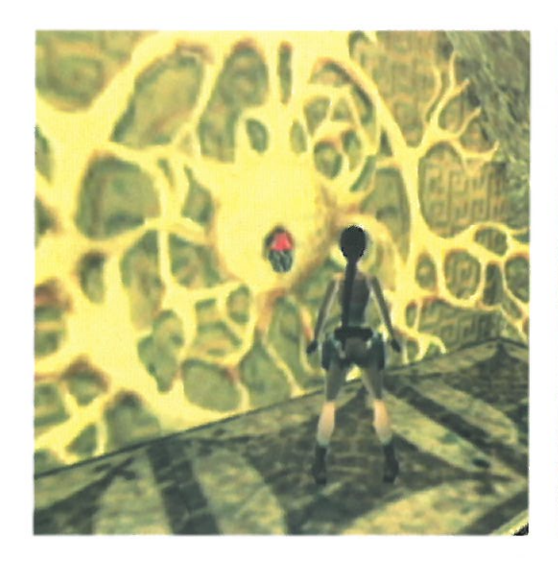
Pasa al corredor angosto. Crúzalo corriendo y no mires atrás hasta estar en el otro lado. El suelo se habrá derrumbado tras de ti, y debajo hay una laguna de lava. Ve de espaldas hacia el borde. Bájate y desplázate usando las manos hacia la abertura. Sube y ve poco a poco de espaldas hacia el otro lado. Bájate al borde y suéltate. Pulsa el botón y vuelve a hacer el recorrido.

Baja la mirada a la sala sobre la cual te encuentras: ¡hay un león! Cruza la entrada y sigue el corredor. Deslízate al foso del león. Usa las pistolas y adopta un estilo de disparar/retirarte. Cuando llegues a una pared, rueda al revés y empieza de nuevo. Pulsa el botón para abrir la entrada de otra 'leonera'.

Tras matar a este gatito sobredimensionado, sube por la escalera a la sala de encima.

Toma la Piedra Preciosa del altar y ve a la siguiente sala. Aquí hay un guerrero antiguo: salta un poco por ahí y usa el revólver para eliminarlo sin problemas. Píllate los ítems de la estancia que sale de aquí y ve luego rampa arriba. Cárgate al segundo guerrero y pulsa el botón al final del corredor corto. Sube la siguiente rampa, tira por el pasadizo que se extiende ante ti y ve a por la última rampa. Hay un guerrero y un león aquí arriba. Si te quedas en la rampa no deberían molestarte. Sigue el corredor y recoge el botiquín grande y, sobre todo, ¡la Uzi!

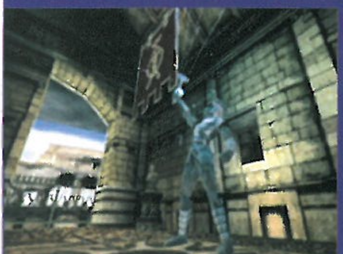
Vuelve corriendo al pasadizo que antes ignoraste. Corre al centro. Si miras a tu izquierda verás una cuerda. Cuando tiras de ella tres veces, una columna asciende por el agujero con la segunda mitad de la piedra preciosa. Deberás ir rápido para conseguirla porque tienes muy poco tiempo. Salta a la cuerda y tira de ella tres veces. Colócate bien y salta a la plataforma delgada de la derecha. No dejes de moverte y salta hacia el



JEFE 4 GUERRERO ROMANO

ATAQUES: MAZAZO

Este tipo es muy parecido al otro guerrero romano. La única diferencia es que ataca con un mazo en vez de con una espada. Cuando golpee su martillo contra el suelo se dispersará una onda de energía azul. Este movimiento afectará a todo lo que haya a menos de cuatro metros del punto de impacto, así que aléjate. Usa la Uzi y vuelve luego con las pistolas. No debería hacerte pasar por grandes apuros.







bloque amarillo. Agárrate a él y sube. Corre y salta al área oscura. Encarámate y da el último brinco hacia el centro. Es probable que no lo consigas al primer intento. Sigue practicando, al final lograrás alcanzar el pedestal.

Ahora que tienes la segunda pieza de la piedra preciosa, puedes combinarlas ambas para componer el artefacto entero. Te las prometerás muy felices, pero mientras bajas por el corredor, una trampilla se abrirá y caerás por un tobogán. Lara apenas consigue asirse al borde. Como parte de la secuencia de vídeo, Pierre te subirá a cambio de la piedra preciosa.

Sin embargo, Lara logra darle una ración de su propia medicina. ¡Podrás ver el lado oscuro de la personalidad de Lara cuando deja que Pierre se precipite hacia su muerte! A veces esta chica da bastante miedo.

SECRETO 2

Mira al abismo y gira a la izquierda. Hay un agujero en la pared del fondo. Cuélgate del saliente y córrete por encima del agujero. Aúpate y vuelve a la sala de la piedra preciosa. Encamínate hacia la trampilla y sáltala. ¡Aquí hay un secreto!

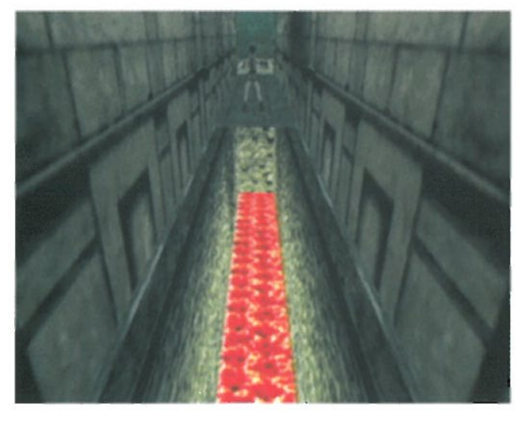
Vuelve a bajar por el tobogán, pero esta vez salta a tu derecha y sube por la rampa. Usa la piedra preciosa al fondo de la sala. A continuación vendrá una secuencia de vídeo: el suelo se derrumba y debajo sólo hay una laguna de lava. Da de inmediato un giro, luego corre y salta hacia la entrada. El bloque de debajo de la entrada permanecerá estable, así que puedes quedarte en él. Salta al recoveco del fondo. Cuélgate del saliente y córrete hacia el otro lado de la sala. Suéltate y entra en la sala. Sube a la sala de arriba. Aquí hay un león y un guerrero. Mátalos y recoge la Llave del Coliseo 1. Úsala para abrir las enormes puertas del fondo. ¡Prepárate para la batalla! (ver cuadro).

Tras liquidar al jefe, salta al agujero de la pared y hazte con la Llave del Coliseo 2. Úsala en la sala del jefe para abrir la segunda serie de grandes puertas. Deslízate por el tobogán y encuentra el último secreto.

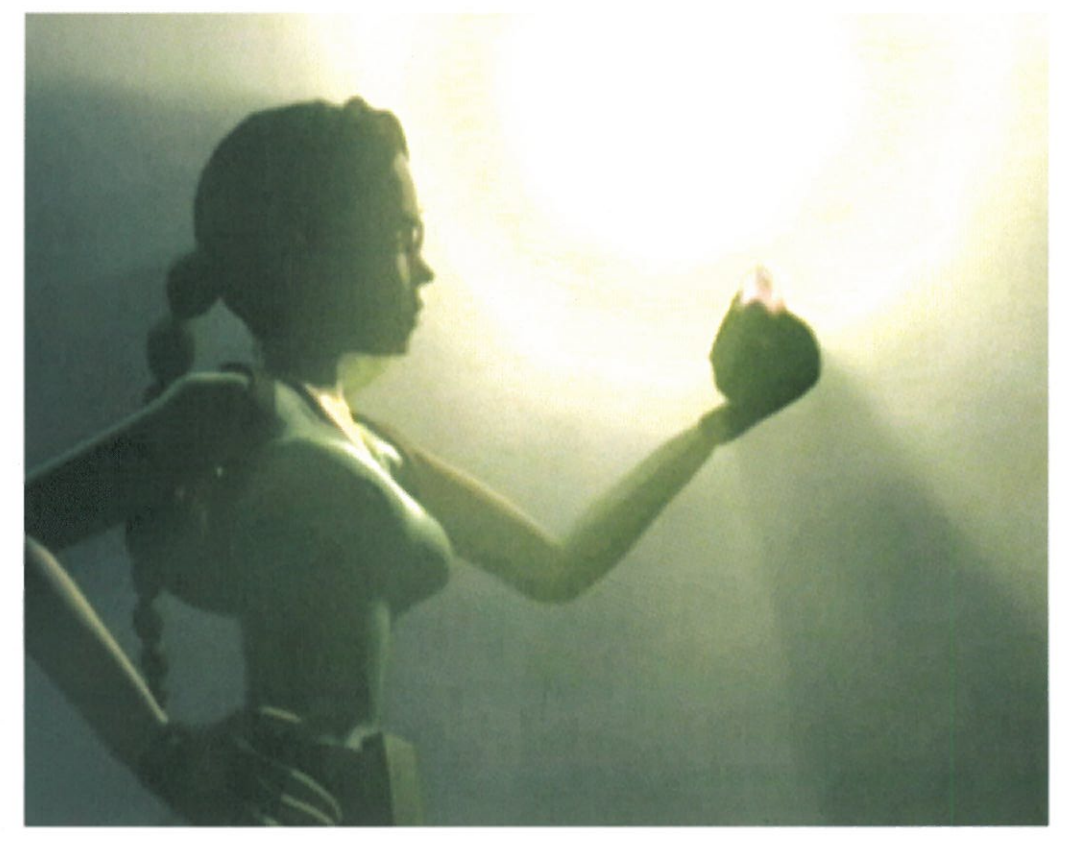
SECRETO 3

Antes de hacerte con el artefacto, salta por encima del foso de pinchos al pasadizo bajo del otro lado. Cuando pases gateando verás que se ha abierto una pequeña cámara. ¡Dentro está el último secreto de este capítulo!

Usa la palanca para conseguir el artefacto.







LA BASE RUSA NIVEL 1

LA BASE

Sigue el corredor. Éste bajará a un gran almacén lleno de barriles. En cuanto entras suena la alarma y aparece un hombre en el puesto de control que hay sobre ti. Mientras te vea intentará acertarte con un gigantesco mecanismo de alzamiento. Es bastante fácil de esquivar, ya que proyecta su sombra en el suelo: si está cerca, muévete sin parar. Busca el armario de plata. Dentro hay una Llave de Plata. Puedes usarla para abrir las puertas grandes que están en la pared de enfrente del armario. Crúzalas y corre escaleras arriba. El puesto de vigilancia está a la vuelta de la esquina. Hay dos guardias que no te crearán problemas, porque con un par de tiros te los cargas. Hazte con la Tarjeta Magnética que deja caer uno de ellos. Acércate al armario y manga las Uzis. Había dos lectores de tarjetas en el almacén. Vuelve ahí y úsalos.

SECRETO 1

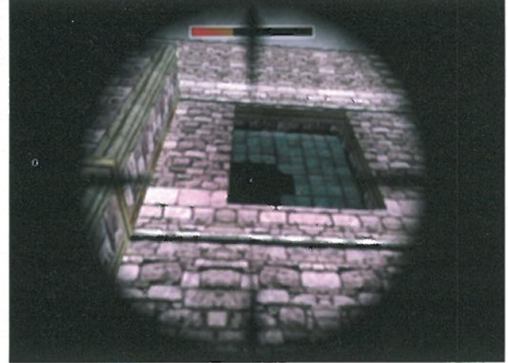
Tras una de las puertas hay un corredor cortado con un lobo. Cárgatelo como harías con un león. Dispara al enrejado roto para acceder a un pasadizo. ¡Al final hay un secreto!

La otra puerta (la secreta no) te llevará a una plataforma desde la que puedes llegar a las cajas. Desde el hueco de la barandilla, salta a la caja gris de la izquierda. La grúa estará a plena potencia ahora que eres una amenaza. Observa la sombra de la grúa y atráela hacia ti. Mientras se alinea, corre hacia delante y sube a la caja marrón. Brinca a la caja gris de la derecha. Gira a la izquierda y salta al centro. Mira a tu alrededor para ver dónde está el puesto de control: ahí es adonde has de ir, pero para llegar antes debes alcanzar el balcón de la izquierda. Resuelve la disposición de las cajas y dirígete al balcón. Tómate tu tiempo; cada vez que quieras dar un salto, haz primero que se aleje la grúa.

Da el último salto hacia el balcón y entra en la sala para contemplar una secuencia de vídeo. Reúne los ítems de los armarios y abre la puerta del fondo. En al secuencia de vídeo Lara usa la grúa para abrir un boquete en la pared. Baja al almacén y encuéntralo. Hay dos guardias al final del corredor. Elimínalos y baja por el pasadizo de









la izquierda. Entra en el área de atraque y abre la puerta con la tarjeta magnética. Aquí hay un guardia que se te acercará a hurtadillas por detrás del generador.

SECRETO 2

Sal fuera y sube a la caja colgante por medio del tren. Salta a las cajas del otro lado para obtener fácilmente un nuevo secreto.

Vuelve a la base y ve por el pasaje de enfrente. Usa la Llave de Plata para subir al balcón y contempla la secuencia de vídeo. Ése es el submarino al que has de ir.

Gira a la derecha y cruza al otro lado de la pasarela de un salto. Ve siguiendo la pasarela rota (saltando sobre los huecos) hasta llegar a la puerta cerrada.

Recoge los ítems (incluida la mira láser). Cuélgate del saliente y déjate caer al patio. Usa la Tarjeta Magnética para abrir las grandes puertas y entra. Hay un lobo aquí. En cuanto Lara apunte, ponte a disparar.

SECRETO 3

Corre a las duchas y abre el enrejado del suelo. Te espera un buen trecho a nado; tu reserva de aire apenas te dejará llegar ahí, así que bucea para ganar tiempo. Tuerce a la derecha en el cruce en forma de T y nada como un poseso. ¡Al final del túnel hay una salita con un secreto!

Vuelve al vestuario y registra los roperos. Entre otras cosas encontrarás la Mágnum Desert Eagle y un Fusible. Combina la Desert Eagle con la mira láser y sal por la otra puerta de pulsador.

Vete de vuelta al área de atraque. Habrá un francotirador acechando por ahí. Si te importuna, usa la Mágnum para cargártelo: aparecerá en las dos ventanas rotas a cada lado del muelle. Entra en la sala del generador y usa el Fusible para poner en marcha la grúa.

Esto activará el ataque de un lobo. Mátalo y cruza la entrada recién abierta. Pulsa el botón para mover la grúa. Sube al tren y pasa luego a la caja colgante. Desde aquí podrás llegar, al fin, hasta el submarino.

LA BASE RUSA NIVEL 2

EL SUBMARINO

Hay un manubrio roto a un lado de las literas: arráncalo y úsalo para abrir la reja situada al final de la sala. Gatea hasta el final del pasaje y trepa la pared. Al llegar arriba, sal afuera y busca el siguiente respiradero. Observa que la tela metálica está arrancada.

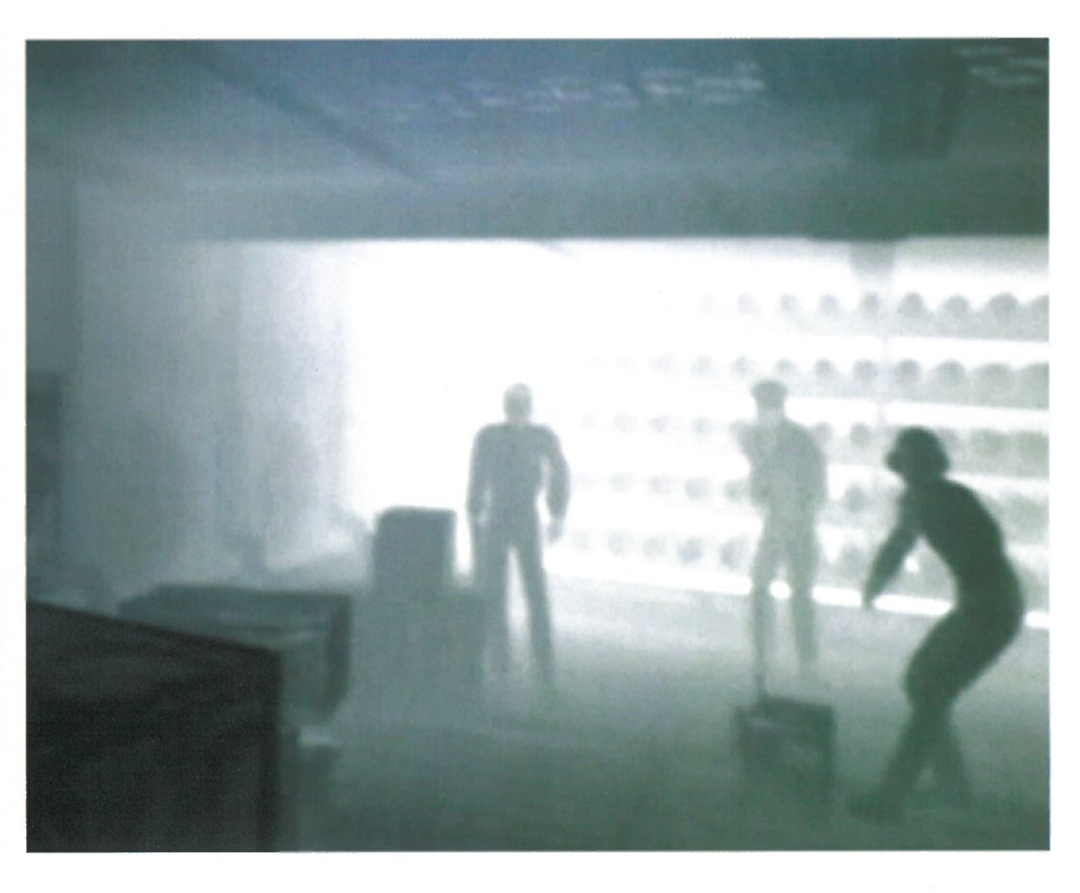
SECRETO 1

Baja por el conducto de ventilación y ve al final del pasadizo. ¡Aquí hay un secreto!

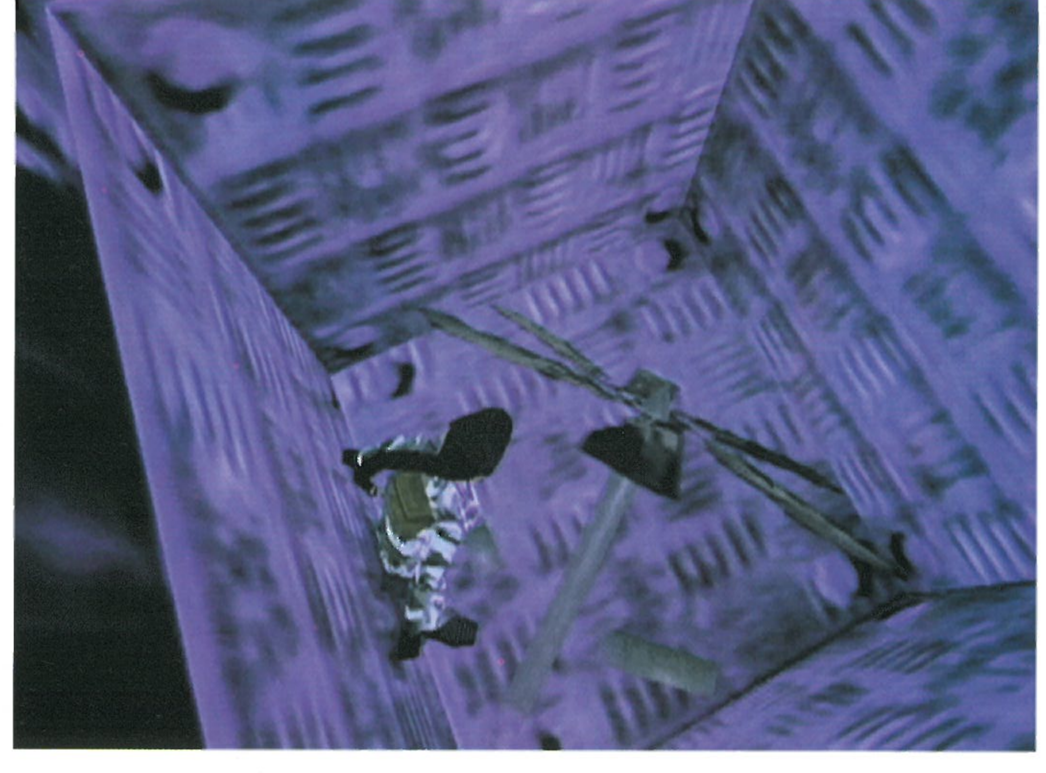
Vuelve arriba y cruza por encima del hueco. Sigue adelante hasta llegar al respiradero que está repleto de cables eléctricos conectados. Cuélgate del saliente y desplázate con las manos hacia el pasaje a mano derecha. Abre el enrejado del suelo

















y tírate a la sala. Recoge el botiquín y la Batería. Regresa y sigue el único camino que te queda. Sube por el respiradero a un nuevo pasaje. Ve gateando y contempla la secuencia de vídeo. Parece que el gordo quiere matarte. ¡Uy, qué miedo! Gatea hasta el final y ve tirando hasta acabar en la cocina. La única arma (más o menos) que tienes es la palanca, con lo cual tendrás que acercarte mucho para usarla. Aproxímate a él caminando en silencio y pulsa A cuando estés detrás de él. Hazte con la Llave de Bronce y úsala para acceder al Depósito. Busca la Llave de Plata entre las cajas. También puedes recuperar tus pistolas, que están en el cajón. La Llave de Plata te sacará de aquí.

La puerta de la Llave de Plata da al comedor de oficiales. Aquí hay dos tipos. Quédate en la cocina y ve saltando de lado para que no te vean. Liquídalos y entra en la sala. Gira a la derecha. Del lavabo saldrá un oficial. Mátalo y quédate los cartuchos de escopeta que deja caer. Ve al otro extremo de la sala y tuerce a la derecha. Aquí hay un lector de tarjetas; no tienes tarjeta, pero recuérdalo para usarlo más adelante. Vuelve y ve por la otra ruta. Cárgate al tripulante y abre la escotilla. Sube por la escalera, que te llevará a una pequeña zona de almacenaje. Aquí hay un oficial y un secuaz. La mejor forma de eliminarlos es disparar mientras te retiras corredor abajo.

SECRETO 2

A tu derecha habrá una caja agrietada. Usa la palanca para abrirla y echarle el guante al secreto.

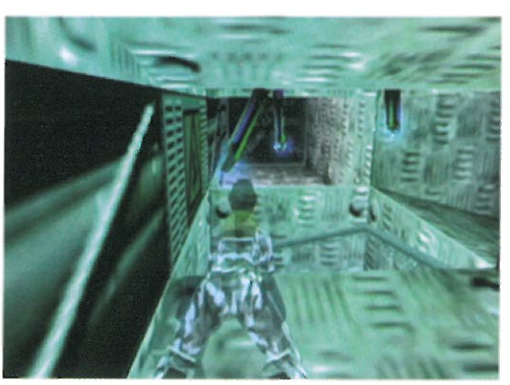
Toma la escopeta que han dejado tirada. Sube por las cajas para conseguir la Escafandra. Vuelve al comedor de oficiales.

Abre la escotilla que hay cerca del lavabo y sigue el corredor. Aparecerá un tripulante por el pasaje a tu derecha. Mátalo y entra en el depósito. Por desgracia aquí no hay nada. Súbete a la caja y salta al enrejado. Tira de él para abrirlo y sube.

SECRETO 3

Cuando llegues al segundo respiradero (encima de ti), salta hacia arriba y sube al corredor secreto a por, evidentemente, el secreto.

Déjate caer a la sala, cárgate al tripulante y píllate la segunda pieza de la batería. Vuelve al primer







depósito. Gira a la derecha y ve por el corredor al cruce en forma de T. Tuerce a la izquierda y baja por el respiradero. El tripulante del final no debería ser un problema. Recoge los cartuchos que suelta y ve al dormitorio. Aquí no hay más que un botiquín. Vuelve afuera y abre la escotilla. Dispara al oficial de dentro y hazte con la Consola de Control que deja caer. No hay nada en la sala de enfrente, así que gira a la derecha y ve al final. Hay un oficial en la sala a mano derecha y un traje de buzo abierto en la de la izquierda. Neutraliza al oficial y usa luego la Batería y la Consola de Control con el traje de buzo. En una breve secuencia de vídeo, Lara se pondrá el traje: ¡está fea como nunca!

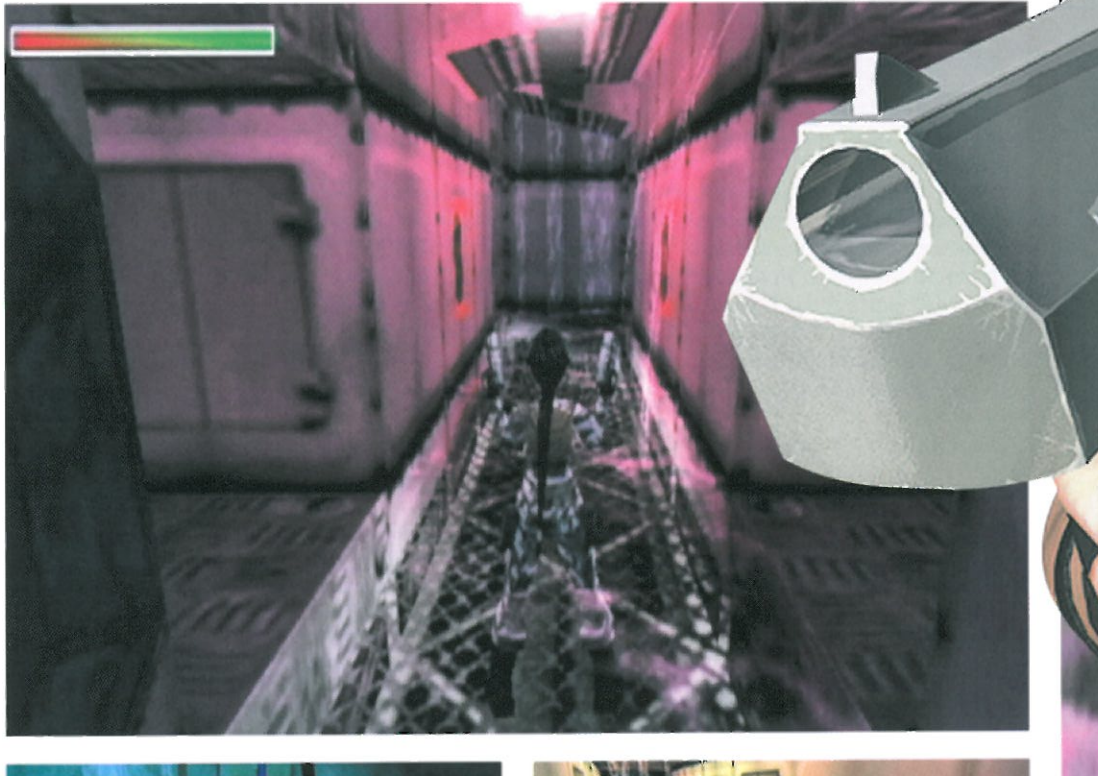
No podemos decirte cómo hacer exactamente esta parte. La zona entera es difusa. Empezarás en un área en forma de cuenco. Nada por ahí y encuentra una de las aberturas. Ambas te llevan a un área patrullada por un buceador armado con mortíferas granadas.

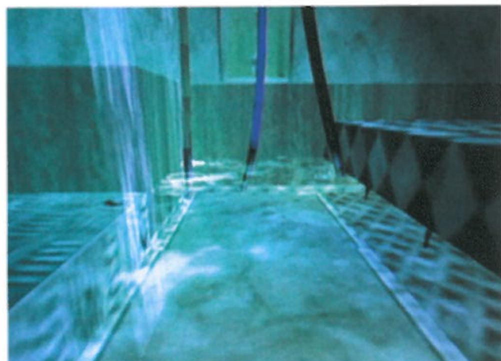
SECRETO 4
Baja al fondo y busca un pequeño pasadizo. ¡Aquí abajo hay un secreto!

La otra abertura (la secreta no) te conducirá a una amplia hendidura que lleva a un montículo con un agujero en el centro. Métete por dicho agujero y busca hasta dar con la caja. Lara la abrirá y sacará la punta de lanza. Las rocas que caen perforarán su traje y tendrás que hacer el camino de vuelta al submarino.

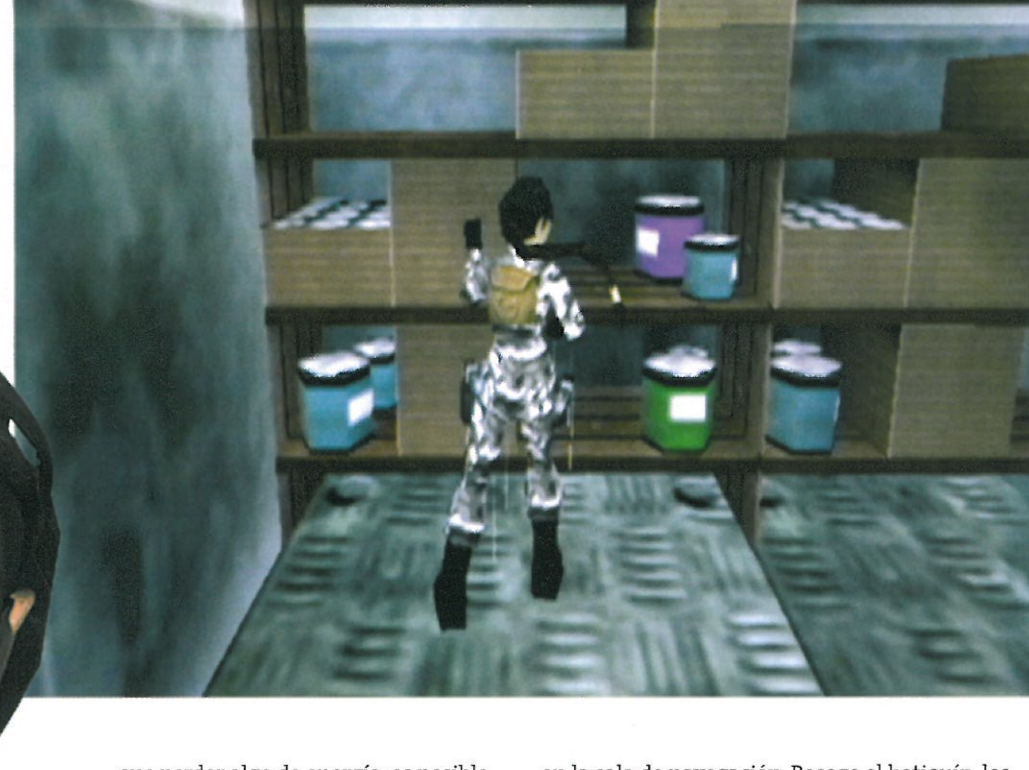
LA BASE RUSA NIVEL 3
EL SUBMARINO A PIQUE

Vete directo a la sala de torpedos. Cárgate al tío y recoge la munición. Al fondo aparecerá un oficial. Mátalo y quédate también la munición. Gira a la derecha y vete recto por el corredor en llamas. Salta la primera llama. Si te prendes, salta arriba y abajo en el agua para apagarte. Ve al depósito de la izquierda y toma las Uzis. Deja atrás el corredor en llamas y verás una secuencia de vídeo en la que unos cables cortados caen al agua. Todo el suelo del comedor de oficiales y la cocina está electrificado. Salta a la mesa que tienes delante; tira adelante hasta llegar al final. Aquí tendrás









que perder algo de energía: es posible saltar a la plataforma de la puerta sin tocar el agua, pero tendrás que estar en la posición exacta, y las probabilidades son escasas. Vete corriendo de la mesa en dirección a la salida del final. En cuanto pises el agua, salta hacia la salida.

Gira a la derecha y cepíllate al tipo del depósito. Píllate la Tarjeta Magnética que deja caer y el botiquín de los estantes. Cruza de nuevo el comedor de oficiales y el corredor en llamas. Tuerce a la derecha y usa la Tarjeta Magnética al final del corredor. Ve al final y sube la escalera. Ve por el corredor hasta llegar al Puente. Ésta es la sala a la habías mirado anteriormente. Aquí no hay nada; no obstante, hay dos puertas al fondo. Ve por la que hay a mano derecha y habla con el capitán. Éste te dará una Llave de Plata y te dirá que necesitarás algunas botellas de oxígeno para las vainas de huida. Vuelve al puente principal y súbete a la mesa. Dispara al enrejado y salta al agujero. Gatea hacia la derecha hasta llegar a la reja. Ábrela y déjate caer. Salta en vertical hacia el interruptor y acciónalo. Con esto desconectarás la red eléctrica. Ahora, por fin, puedes visitar todas las áreas antes inaccesibles. Sal del puente y entra en la sala de navegación. Recoge el botiquín, los cartuchos de escopeta, el Tanque de Nitrógeno y la Mágnum. Ve al corredor y baja por la escalera. Tira a la izquierda y usa la Llave de Plata para acceder a la Sala de Regiones. Registra las consignas hasta que encuentres un botiquín y la Botella de Oxígeno.

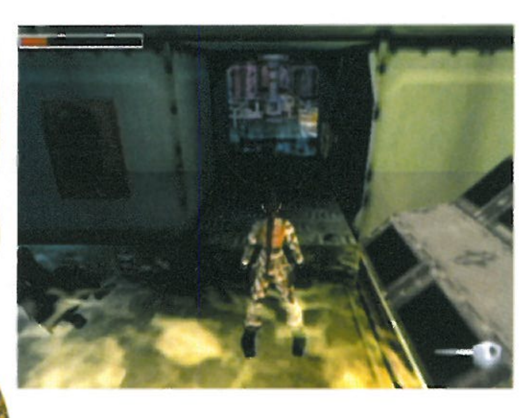
Al irte de esta sala, te atacarán dos hombres. Saca la escopeta y despáchalos en un santiamén. Enciende una bengala y mira a tu alrededor. Uno de los hombres habrá soltado una Llave de Bronce. Guárdala para más adelante.

SECRETO 1

Vuelve sobre tus pasos hacia la cocina. Ahora que ya no hay electricidad, puedes abrirte camino por el agua y recoger el secreto.

Vuelve al puente. Salta al agujero y vuelve a la sala del interruptor. Usa la Llave de Bronce para abrir la puerta y recoger algunos ítems. Vuelve a la sala donde estaba el capitán. Sube a la cápsula de salvamento y coloca las dos bombonas para escapar de aquí.

FIN DE LA PRIMERA PARTE







Jet Set Radio

¡Si te creías el skater más gamberro de la ciudad, vas a ver la que te espera! El equipo de Jet Set Radio piensa mostrarte cómo se hace. ¡Un respeto por esos tíos!

OPCIONES DE JUEGO

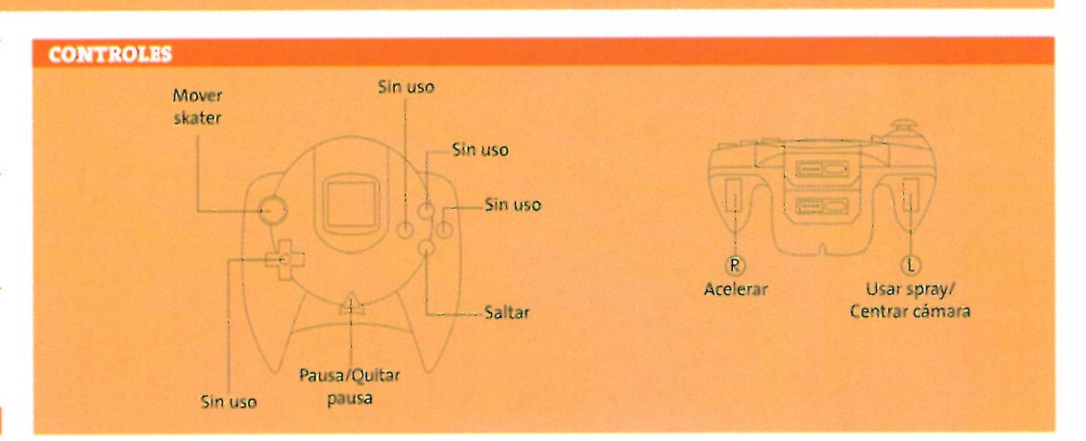
 1 Jugador
 Pistola
Volante
 Internet
 Arcade stick
 Vibration pack

Género: **Arcade**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **Sí**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Smilebit (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



TRUCOS DEL OFICIO

En Jet Set Radio debes aprender trucos o piruetas a manta, ya que sin ellos te van a pisotear. O sea que ponte la gorra del revés ¡y prepárate a saltar bien alto!

GRINDEAR POR BARANDILLAS
Salta a cualquier barandilla, barrera, valla o cañería y realizarás un *rail-grind*. Este movimiento se puede usar para mantener la velocidad y cruzar huecos.

GRINDEAR POR PAREDES
Hay ciertas paredes en las que puedes grindear. Una vez que hayas empezado a hacerlo, puedes impulsarte desde ellas pulsando el botón de salto. Este movimiento es vital para poder llegar a esos sprays fuera de tu alcance.

TRUCOS EN EL AIRE
Las piruetas las ejecutarás de forma automática como parte del salto, pero sólo si vas lo bastante rápido. Un truco propulsará a tu skater un poco más alto de lo normal, incrementando también su velocidad.

PINTARRAJEANDO POR LA VÍA RÁPIDA
Si hay una serie de zonas marcadas en fila, a menudo se pueden hacer todas de una vez. Si están en una pared o cerca de una barrera, ¡sólo tienes que pasar ante ellas *grindeando* y pintar tal como vas!

PARADA DE EMERGENCIA
Seguro que alguna vez vas muy rápido y necesitas detenerte enseguida. Para conseguirlo, tira sin más el joystick en la dirección contraria para efectuar una parada de emergencia de las que levantan una nube de polvo.

ÉSTA ES LA PANDILLA

Hay un total de diez personajes jugables, pero no todos se pueden seleccionar desde el principio: para reclutarlos deberás demostrar que lo que mola es el rollo de los Jet Set. Cada personaje tiene sus propios puntos fuertes y débiles: ¡aquí te los hemos enumerado todos!



BEAT
Indicador de vida: 4
Habilidad: 4
Dificultad de pintado: 4
Capacidad del bote: 20



GUM
Indicador de vida: 2
Habilidad: 3
Dificultad de pintado: 5
Capacidad del bote: 15



CORN
Indicador de vida: 3
Habilidad: 4
Dificultad de pintado: 2
Capacidad del bote: 30



COMBO
Indicador de vida: 5
Habilidad: 2
Dificultad de pintado: 3
Capacidad del bote: 25



GARAM
Indicador de vida: 4
Habilidad: 3
Dificultad de pintado: 2
Capacidad del bote: 30



CUBE
Indicador de vida: 3
Habilidad: 3
Dificultad de pintado: 4
Capacidad del bote: 25



MEW
Indicador de vida: 2
Habilidad: 4
Dificultad de pintado: 3
Capacidad del bote: 20



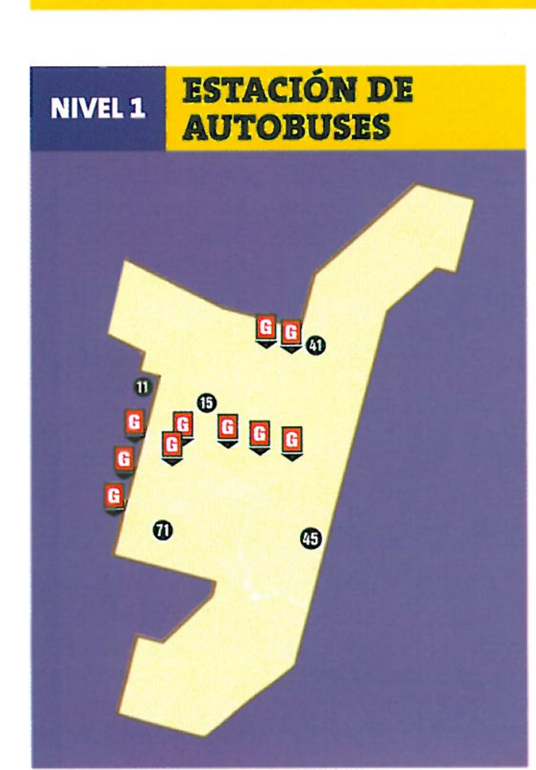
YO-YO
Indicador de vida: 2
Habilidad: 4
Dificultad de pintado: 5
Capacidad del bote: 15



PIRANHA
Indicador de vida: 4
Habilidad: 2
Dificultad de pintado: 5
Capacidad del bote: 15



SLATE
Indicador de vida: 4
Habilidad: 2
Dificultad de pintado: 3
Capacidad del bote: 40



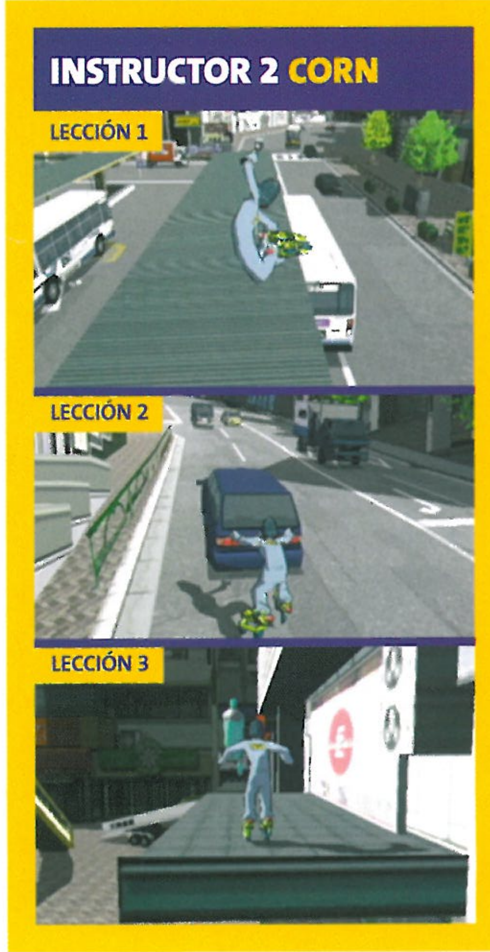
Instructor 1: Gum

LECCIÓN 1: Ve patinando al otro lado de la carretera, gira a la derecha y ve por la acera. Cruza la carretera y salta al coche.
LECCIÓN 2: Tira hacia delante y salta a la barrera. Grindea por ella y déjate caer por el otro extremo.
LECCIÓN 3: Avanza y recoge los sprays. Grindea por la barrera que acaba más allá de los coches y píntalos ambos.

Instructor 2: Corn

LECCIÓN 1: Salta los huecos hasta llegar a la flecha roja. Imita en tu joystick los comandos de dirección que hay en la parte inferior de la pantalla.
LECCIÓN 2: Ponte al final de la carretera hasta que venga el coche azul. Cuando pase agárrate a él. Usa el coche para subir a lo alto de la colina, donde están los sprays. Recógelos y patina cuesta abajo. En el primer cruce, ve a la derecha, grindea a lo largo de la barrera del otro lado y pinta el área que indica la flecha roja.
LECCIÓN 3: Grindea por la primera barrera y sube de un salto a la barrera que hay a mano derecha en las escaleras. Bájala grindeando y salta al techo de la marquesina de autobús.





Áreas seguras

Pasarelas, marquesinas de autobús y tejados de las tiendas.

¡A pintar!

Ahora que has completado las lecciones, ¡ya estás listo para pintar la ciudad con los colores Jet Set oficiales!
Lo primero que debes hacer es quitar de en medio a la banda rival. Empuja a las Love Shockers para apartarlas bruscamente de los tres autobuses y después pinta a toda prisa los lados.
En este instante aparecerá la policía. Quedan todavía cuatro vehículos por rociar de pintura. Los primeros dos puedes hacértelos grindeando, ya que están junto a una barrera. Los otros dos son taxis: pasa patinando ante ellos y píntalos sin perder demasiado tiempo.
En el rincón del área principal encontrarás un coche aparcado al lado de un camión: úsalos para subir saltando al tejado de las tiendas (también puedes subir por la furgoneta aparcada al otro lado, ya que su parte de atrás es como una rampa). Hay algunas marcas rivales aquí arriba que debes tapar antes de irte. Entiérralas bajo el logotipo del equipo para completar el primer nivel del juego.











NIVEL 2 TRAMPA DE AMOR



Áreas seguras

Caños de agua sin usar, carretera en construcción.

¡A pintar!

El nivel empieza en los caños de agua sin usar. Gírate y recoge los sprays. Sigue en la misma dirección y da un salto para pintar la pared. Vuelve más allá del punto donde comenzaste y busca las otras flechas verdes. No tendrás pintura suficiente para todas ellas. Hay algunos peldaños cerca de la última flecha: súbelos y pasa por la puerta. Sube por la escalinata al puente y recoge los sprays y el frasco. ¡Ve rápido porque por ahí está el jefe de policía! Baja de nuevo a los caños y pinta el área restante. Dirígete a la escalinata del área donde empezaste y súbela. Ve patinando al otro lado y cubre la pared de pintura. Hay un patio de recreo llenos de sprays cerca de ti, así que ya sabes adónde ir si te quedas sin. Al fondo de esta área hay una grúa. Grindea por ella para cruzar el hueco y tapa el graffiti del otro lado.

Ahora le toca al patio. En este punto ya deberían haber llamado a la policía. Eso significa que tanto el jefe como la policía armada con gas lacrimógeno deben andar cerca. Hay dos barreras, una a cada extremo del patio. Cada barrera tiene dos áreas de pintado que puedes hacer mientras grindeas. También hay un panel publicitario sobre el que deberás pasar y una pequeña área en el suelo. Reúne tanta pintura como puedas y tira a la izquierda, calle abajo. Aquí hay cuatro áreas que pintar: dos flanqueando la carretera y dos justo pasado el control de carretera. (tuerce a la izquierda en el cruce). Deberás saltar por encima de los coches patrulla para llegar a las dos últimas.









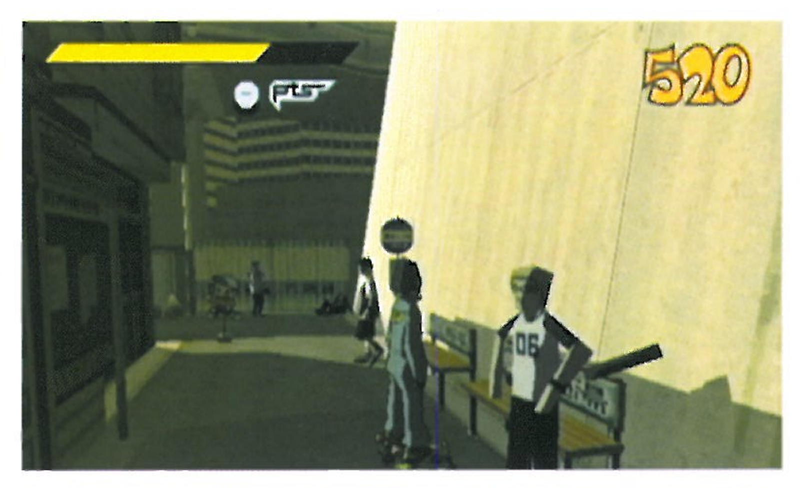
Áreas seguras

Cualquier sitio salvo el nivel superior.

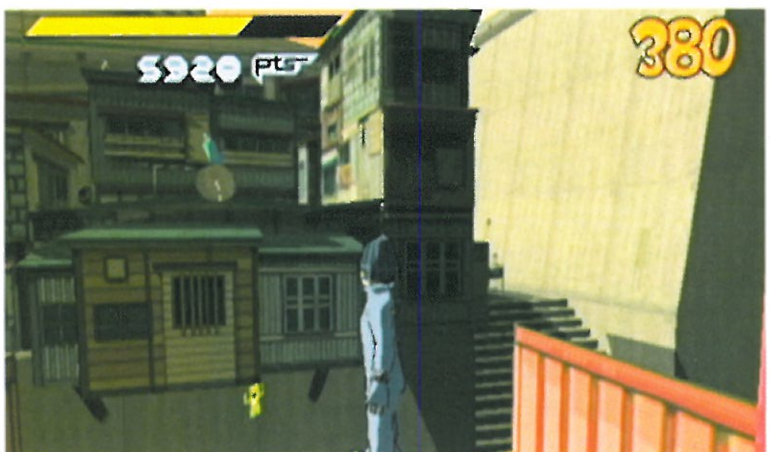
¡A pintar!

¡La banda Poison Jam se está apoderando de la ciudad portuaria! En este nivel hay montones de atajos y pasadizos ocultos, pero la tarea principal es muy sencilla. Sube las escaleras de la izquierda. Puedes elegir entre dos caminos distintos. En el primero continuas adelante y sigues la pasarela naranja que atraviesa el gran almacén. En el segundo das la vuelta y usas un grindeado de pared para saltar y cruzar el hueco. Ambas rutas te conducirán al mismo lugar. Ahora hay tres rutas diferentes. La primera es subir la escalinata doble, la segunda saltar al tejado por medio del coche, y la tercera patinar a través de las tiendas y cruzar el hueco de un salto. Las tres rutas te llevarán a la sección más alta. Aquí es donde están las áreas de pintado. Busca primero la pared grande; es la que más tiempo lleva, así que quítatela de encima. El resto es muy fácil de localizar: están en las paredes de esta sección. Al cabo de un rato, llegará el jefe con un grupo de perros policía. No deberían suponer un problema si te mueves sin cesar. Hacia el final te atacará un helicóptero de la policía ¡con misiles y todo! A estas alturas ya casi deberías haber terminado. ¡Remata la faena y sal de ahí!













Instructor 3: Garam

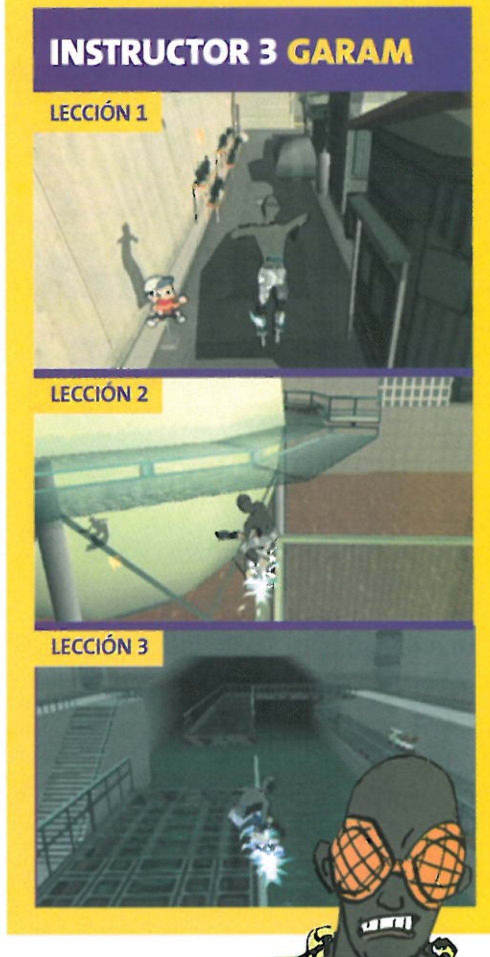
LECCIÓN 1: Sólo debes hacer un grind por la pared para cruzar el hueco.
LECCIÓN 2: Salta a la valla, grindea por ella y llega de un brinco a los tejados del final.
LECCIÓN 3: Da un salto largo hacia la barrera a mano derecha; salta entonces de inmediato el hueco en dirección a la barrera de la izquierda. Salta enseguida a la barrera del fondo a la izquierda y haz un grind de pared en el muro que tienes delante.

Áreas seguras

El almacén.

¡A pintar!

Baja de un salto al tejado del almacén. Aparta de en medio a los tíos a base de empujones y pinta sobre sus logotipos. Tírate al suelo y pinta los dos del área inferior.
También hay tres en la pared de atrás; están muy alto y tendrás que hacer un *grindeo* de pared con salto incluido para llegar a todos ellos. Los puntos de pintado restantes se hallan en los niveles superiores; allí acaba de llegar en paracaídas un equipo de élite, así que ten cuidado porque estos chicos no se andan con chiquitas.
Entra en el almacén y aprovisiónate de pintura y salud. Ahora vuelve a los niveles superiores y busca todos los puntos de pintado. Antes de acabar, vendrán tres helicópteros. Sus misiles son muy potentes, así que no te pares. Para ganarte un crédito extra, ¡puedes pintar sus cabinas y acabar con ellos!

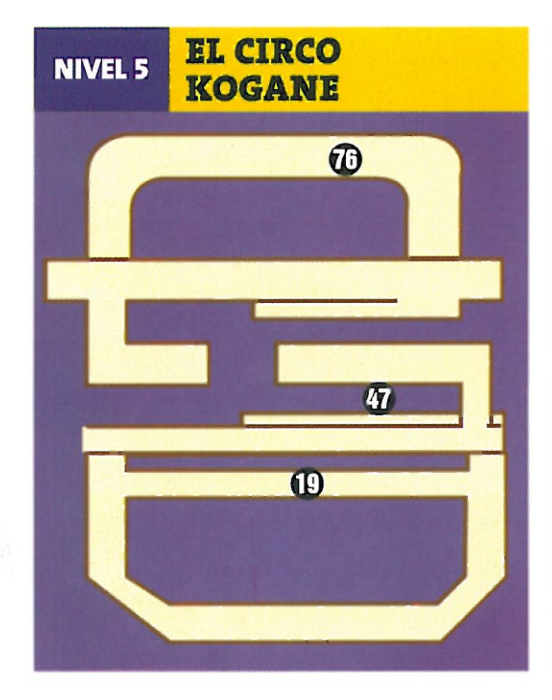


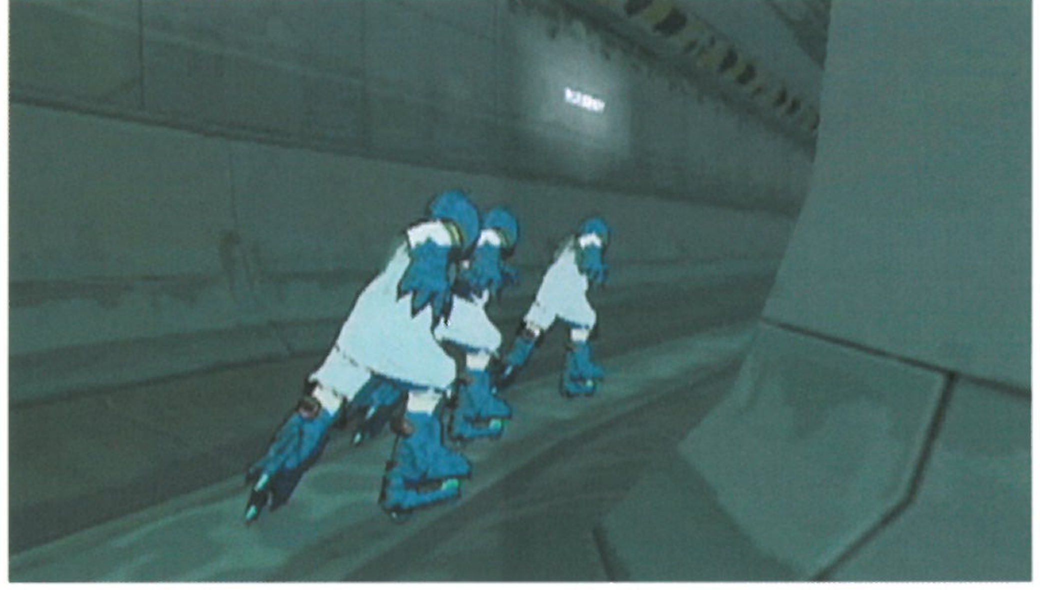






NIVEL 5 EL CIRCO KOGANE





Tu tarea en este nivel consiste en derrotar al grupo de rivales que patinan por ahí como un atajo de lunáticos. Para ello debes pintarlos. Cada vez que lo hagas perderán algo de energía, hasta que al final se quedarán en un rincón con un berrinche infantil.
La mejor táctica es dejar que uno de ellos te pase y a continuación perseguirlo. No te molestes en enfrentarte a ellos de frente porque te aplastarán. Ponte a su altura a base de grinds en barandas y paredes. Cuando estés lo bastante cerca, aparecerá el símbolo de pintado. Ve pulsando el gatillo izquierdo para hacerles daño.









NIVEL 6 EL BOGGIE DE BENTEN





Áreas seguras
Cualquier parte menos el nivel de la calle.

¡A pintar!
Tírate a la calle. Ábrete paso hacia la entrada de la torre (marcada en el mapa con una 'E') y sube las escaleras. Pinta el gran logotipo de arriba del todo y grindea a lo largo de la barra tipo tobogán, recogiendo los sprays en tu descenso. Déjate caer de nuevo a la calle y busca todos los puntos de pintado. Hacia el final se presentará la policía, así que localiza enseguida los puntos de pintado y usa una de las barras diagonales para llegar a los tejados. Echa mano del mapa para dar con los restantes puntos de pintado. El jefe vendrá con refuerzos, pero en los tejados no pueden tocarte.





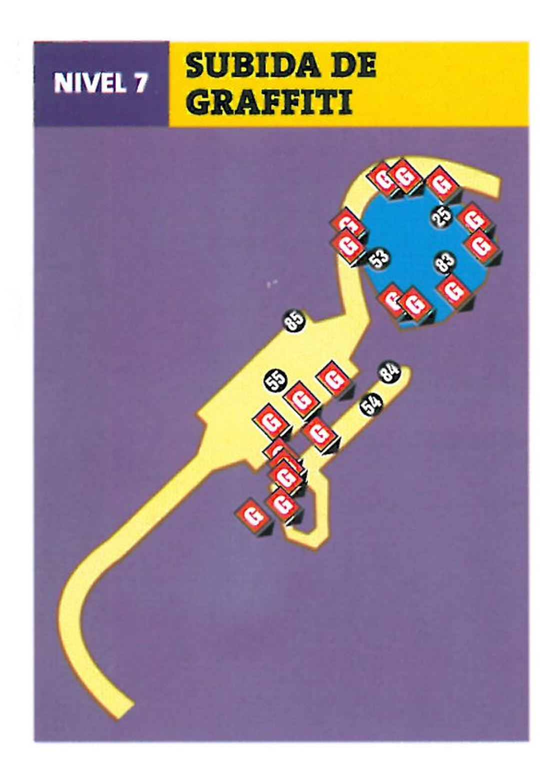








NIVEL 7 SUBIDA DE GRAFFITI



Instructor 4: Mew

LECCIÓN 1: Baja por el paso elevado y salta a la barandilla. Desciende de un brinco al tren que tienes a tu derecha.
LECCIÓN 2: Sube a lo alto de la torre y grindea por el tobogán. Pega un gran salto desde el final para caer en la barra del otro lado. Grindea por dicha barra y déjate caer al llegar al final.
LECCIÓN 3: Acumula velocidad y sube grindeando por el lado de la rampa. Salta a la construcción central y grindea a lo largo del cable que conduce a la puerta. Salta a través de la puerta.

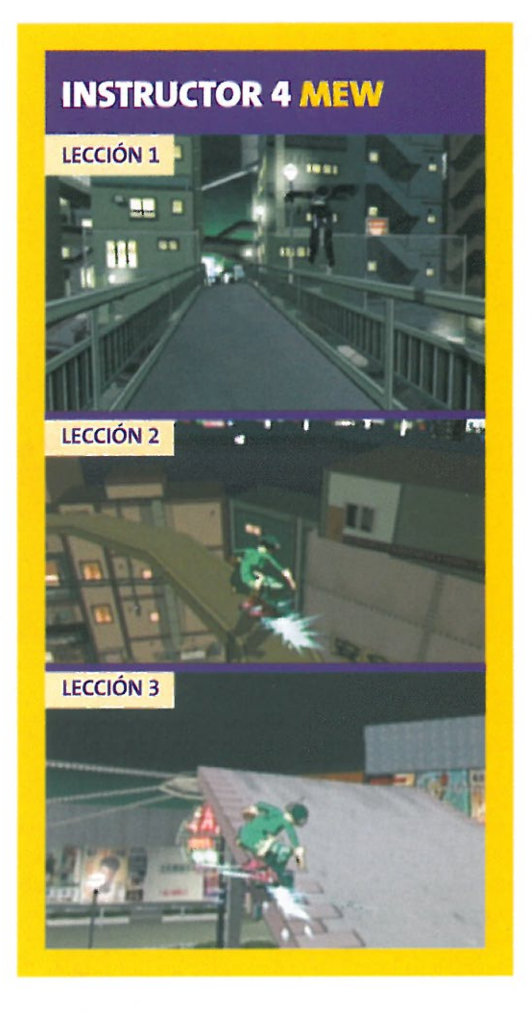
Áreas seguras

Vía del tren, pasarelas, cualquier sitio por encima del suelo.

¡A pintar!

Patina por el vagón y salta hacia la caja que contiene la ficha. Al otro lado del área hay una caja que debes pintar. Date la vuelta y patina colina arriba. Sigue la vía hasta llegar a una puerta verde a tu derecha. Crúzala y déjate caer. Pasa por todos los puntos de pintado del nivel inferior grindeando a lo largo de las barreras y haciendo grinds de pared en los paneles de anuncios. Tras acabar con unos cuantos, aparecerán el jefe y sus tropas. Termina y usa la rampa para subir a la construcción central. Hay dos puntos de pintado al final de los cables; grindea por ellos para llegar ahí.
Tírate y usa el volquete para llegar al saliente. Atraviesa el panel y sigue el callejón hasta la calle alta. El jefe se está mosqueando un poco y ha recurrido a... ¡los tanques!
Pinta todas las áreas de la calle alta situadas al final de la carretera. Por aquí hay algunos sprays de primeros auxilios. Para abordar el gran logo de final deberías emplear dos intentos distintos, ya que los tanques te fijarán como blanco si te quedas ahí demasiado rato.

INSTRUCTOR 4 MEW



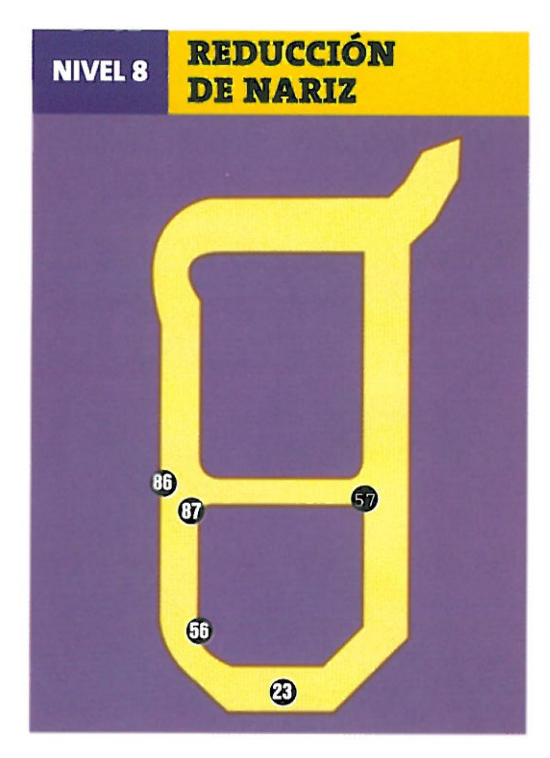








NIVEL 8 REDUCCIÓN DE NARIZ



Esta pandilla de los Noise Tanks es quizá más fácil que la Poison Gang, ya que en este nivel no hay agua en la que caerse y sólo dan vueltas por los puentes que pasan sobre la carretera. Provéete de pintura, localiza a los miembros de la banda y alcánzalos a base de grindear por barandillas y recortar en las curvas.



NIVEL 9 LA CARRERA I



Instructor 5: Yo-Yo

LECCIÓN 1: Gana a Yo-Yo.

El problema de esta lección es que al principio no tendrás ni idea de por dónde vas, así que te harán falta un par de intentos para averiguarlo.

Sube por la pendiente, usando saltos y grindeos en barandillas para ganar impulso. Atraviesa la puerta a mano derecha y salta al suelo. Sube por el volquete y pasa a través del panel de anuncios. Sigue el callejón hacia la calle alta. Grindea por las barreras para mantener la velocidad y toma la segunda salida a la derecha. Grindea a lo largo del lado derecho del paso elevado y baja de un salto al paso elevado a tu derecha. Cruza la carretera; justo enfrente de ti queda la entrada del metro. Pasa por el metro.

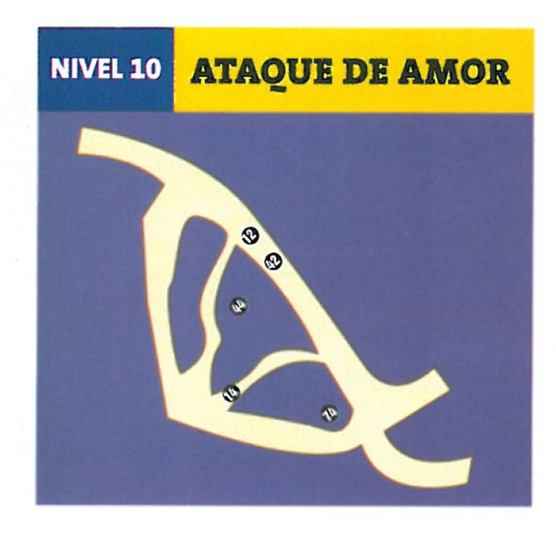
Sigue todo recto: al final de la calle, a la izquierda, se halla la entrada de la torre. Sube las escaleras y baja con un grind por el tobogán. Salte de un brinco al final y cae sobre la siguiente barra. Salta al punto de pintado y rocía la pared.







NIVEL 10 ATAQUE DE AMOR





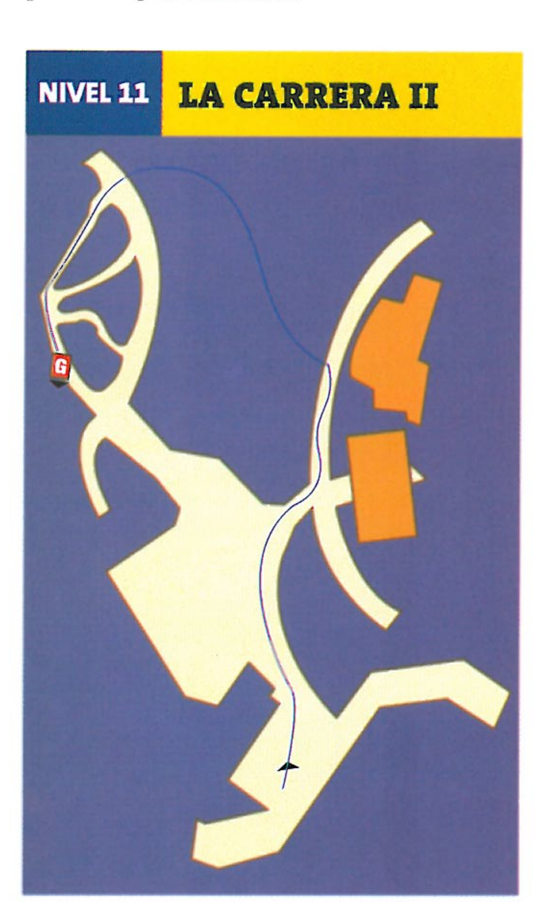






¡Éste es el enfrentamiento más fácil! Sólo debes perseguir a las Love Shockers colina arriba y colina abajo hasta haberlas pintado lo bastante para detenerlas. Hay barreras situadas a lo largo de todas las carreteras, así que no tendrás problemas para alcanzarlas.

NIVEL 11 LA CARRERA II



Instructor 6: Cube

LECCIÓN 1: Salta a la barandilla de la izquierda y, cuando llegues al final, da un gran salto para grindear por la de la derecha. Al llegar al final, salta hasta el tejado.

Instructor 7: Combo

LECCIÓN 1: Gana a Combo.
Salta por las marquesinas de autobús y déjate caer a la carretera. Pasa por delante de las escaleras que llevan al caño de agua y entra en el área peatonal. Tira por el primer desvío a la derecha para llegar al área del patio de recreo. Sube por la carretera y salta por la izquierda al caño de agua. Sigue el caño hacia el área de las calles empinadas. Baja usando las barreras para ganar velocidad. El punto de pintado se halla al final de la carretera, a mano derecha.

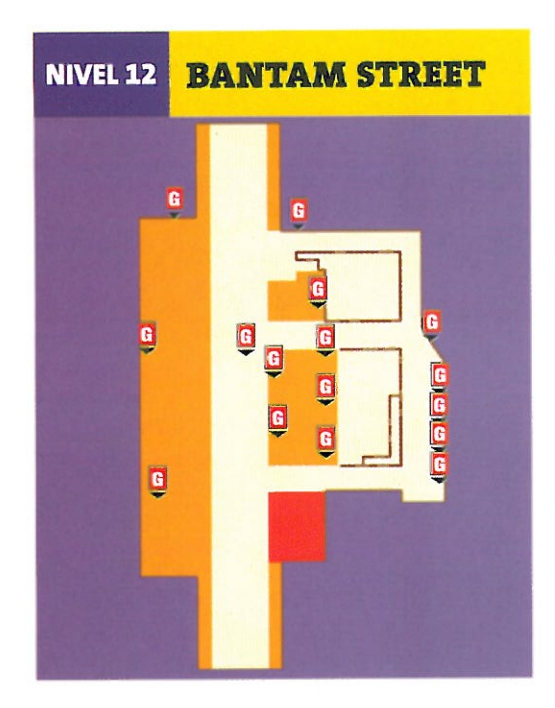




















Áreas seguras

La zona elevada con carteles publicitarios.

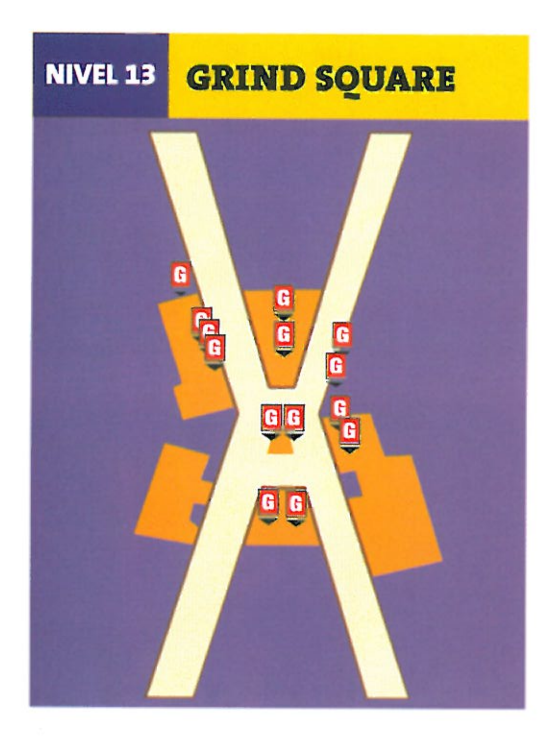
¡A pintar!

Este nivel es el inicio de una especie de flashback en el que Combo y Cube explican su historia. Deberás enfrentarte a los Golden Rhinos pintando algunas zonas de difícil acceso. Empieza por dejar tu marca en los carteles publicitarios de la zona alta en la que empiezas la fase. Después baja y encárgate de los graffitis del área de la cancha de baloncesto (deberás grindear por la pared para alcanzar los dibujos más elevados).
Dirígete a la calle principal (no te dejes el graffiti elevado que está cerca de las escaleras que van al área de los carteles publicitarios) y pinta todo lo que veas por allí. Por último ves a las vías del tren y después a la zona situada al otro lado. Sobre todo ten cuidado con un mafioso encapuchado que te complicará las cosas.





NIVEL 13 GRIND SQUARE

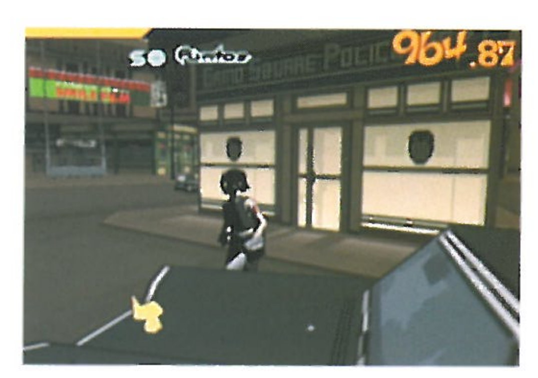


Áreas seguras

Los tejados de los edificios.

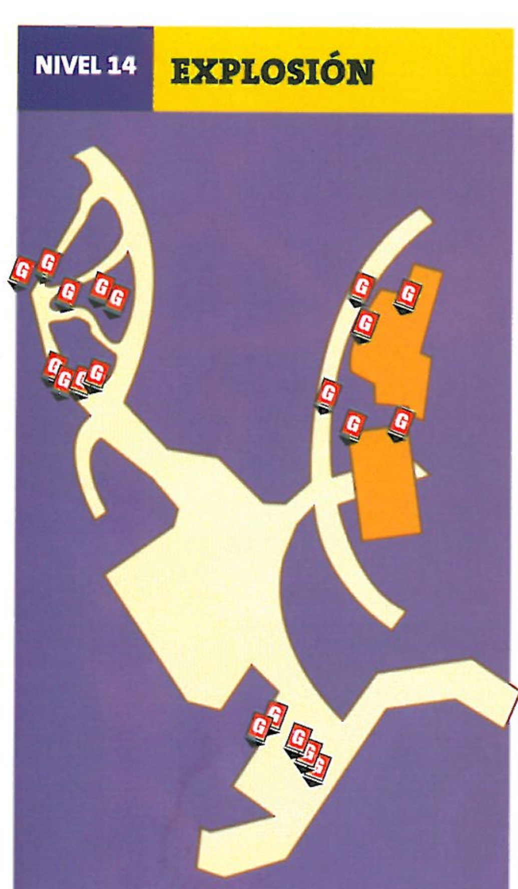
¡A pintar!

Esta fase es bastante complicada porque casi todos los graffitis están en las áreas situadas encima de los edificios. Empieza por pintar el único dibujo que hay en la calle. Después sube por uno de los dos ascensores y empieza a dibujar, sin dejarte las estatuas de Rhinos.
No es que los sprays abunden mucho en este nivel, así que sobre todo grindea por las barandillas para no quedarte sin ellos.
También deberás aprovechar los cables de la luz para alcanzar todas las zonas, pero ten cuidado porque algunos enemigos se dedican a lanzar descargas eléctricas, por no hablar de los helicópteros que aparecerán para complicar aún más las cosas.
Más o menos en el centro del escenario hay un Rhino que debes pintar y, un poco más abajo, el graffiti de más difícil acceso. Para llegar grindea por la tubería lateral de la izquierda y salta hacia la derecha al llegar a la primera curva.





NIVEL 14 EXPLOSIÓN









¡Los Golden Rhinos han venido a recuperar Shibuya! Marca tu territorio y derrota a sus tropas como sea.
Empezarás en la autopista en construcción. Salta el hueco y baja por las escaleras al caño de agua. Píllate la pintura y tuerce a la izquierda. Pasa por el punto de pintado y cruza el túnel. Ahora que se ha abierto esta área podrás llegar a la estación de autobuses. Repinta todos los puntos de pintado. Ten cuidado al andar cerca del coche y el camión: llevan trampa, al igual que el autobús más cercano a las pantallas de vídeo. Ábrete paso con cuidado hacia ellos. Cuando empiecen las explosiones, retrocede.
Despejada la estación de autobuses, vuelve al caño de agua. El otro extremo del caño también está abierto y te conducirá al área de las calles inclinadas. La calle de adoquines rosas está plagada de explosivos, así que cuidadín. Pinta la ciudad y regresa al caño de agua. Sube por las escaleras al área del puente. Patina a lo largo de la calle y pinta los dos puntos de la pared. Gira a la izquierda en el cruce, decora las paredes y déjate caer suavemente al caño.
Sube las escaleras y pinta las áreas que hay a ambos extremos del paso elevado sin acabar. Por último, pinta el patio de recreo y los dos puentes. Hay justo el tiempo suficiente para hacer esto; si cometes algún error, más te vale empezar de nuevo porque de lo contrario no lo conseguirás.



Instructor 8: Piranha

LECCIÓN 1: Salta a la barandilla de la izquierda y pásala grindeando. Salta desde el final a la que hay la derecha. Grindea a lo largo de ella y déjate caer al final.

LECCIÓN 2: Recoge los sprays y da un salto vertical para pasar las flechas rojas. Hay tres flechas en esta half pipe, y debes pintarlas todas.

LECCIÓN 3: Toma algo de velocidad pulsando el gatillo derecho y cruza de un salto hasta la siguiente marquesina de autobús. Usa otra vez el mismo gatillo para llegar a la siguiente. Ya deberías tener suficiente impulso como para saltar al saliente sin detenerte.

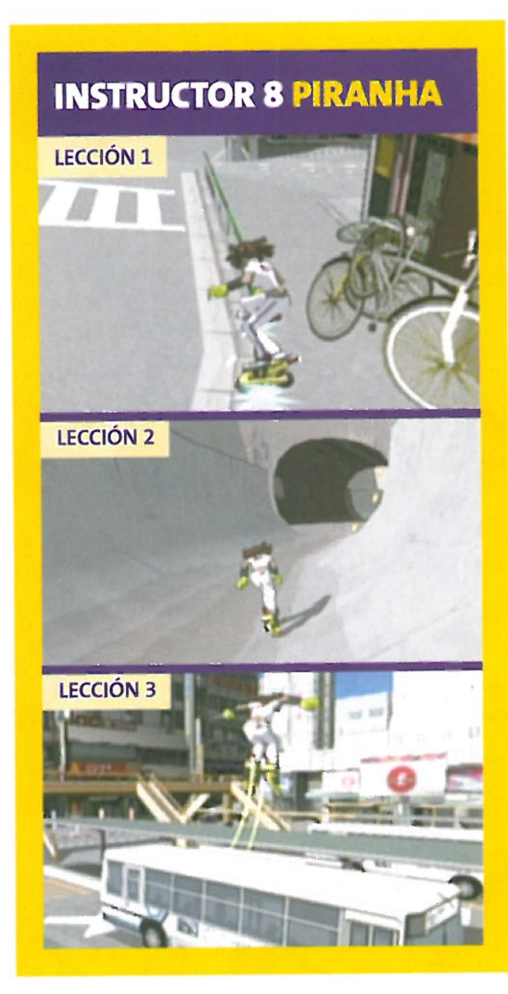
¡A pintar!

Esta fase cuesta muchísimo a menos que sigas dos simples reglas. Pese a que a parece haber una enorme cantidad de puntos de pintado, sólo tienes que pintar los marcados con flechas rojas. Las verdes son de bonificación, pero jamás completarás el nivel si intentas hacerlas todas. En segundo lugar, la ruta que elijas para recorrer el nivel también determinará en gran medida tus posibilidades de éxito. La mejor ruta es la siguiente, así que presta atención.

Quédate en los tejados y salta a tu derecha, ahuyentando al francotirador. Déjate caer a la calle y patina cuesta abajo. Rocía la estatua del rinoceronte y ábrete paso hacia los tejados por medio del coche cubierto. Usa el mapa para encontrar todos los puntos de pintado y luego, permaneciendo en los tejados, ve a lo alto de la cuesta y sigue el camino fangoso hacia el depósito de chatarra. Tírate al tejado del almacén y pinta las estatuas. Cárgate al francotirador de la construcción central y localiza los puntos de pintado que queden.

El almacén alberga una burrada de salud y un pasadizo secreto que lleva a las cloacas. Una vez en ellas, hay varios puntos de pintado en las secciones que se apartan del área principal, dos puntos más en dicha área principal y una estatua en la salita al pie de las escaleras. Una vez despejada esta zona, sal por la abertura al final del área principal. Acabarás en un entorno muy familiar. Tuerce a la derecha, sube las escaleras, gira y efectúa un grind de pared para cruzar el hueco. Sube las escaleras y salta al depósito de agua para llegar a un punto de pintado. Baja de nuevo las escaleras para llegar a los tejados. Pinta todos los puntos rojos para completar el nivel.



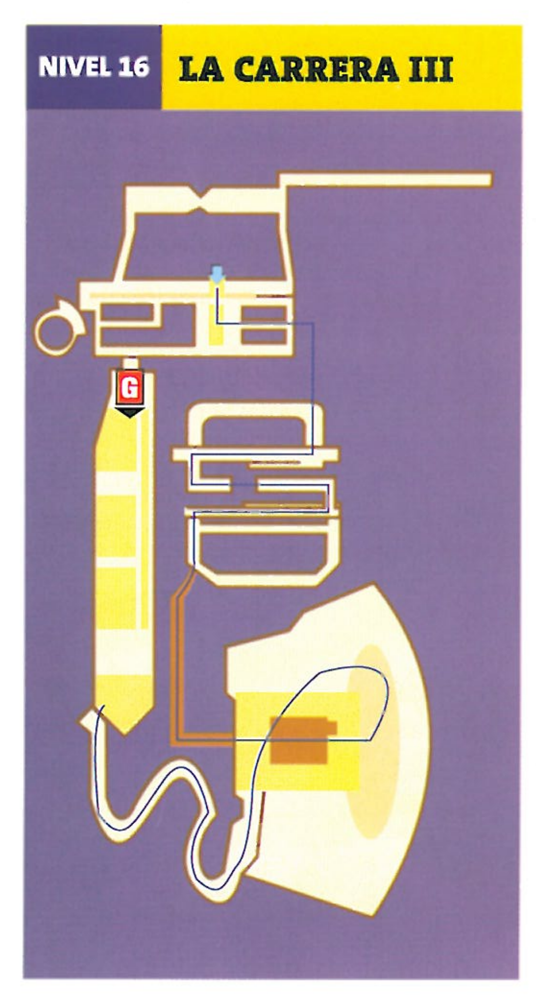








NIVEL 16 LA CARRERA III



Instructor 9: Slate

LECCIÓN 1: Derrota a Slate
Ve más allá de las escaleras al pasadizo de las cloacas. Dirígete al otro lado del sistema de alcantarillado, usando atajos cuando sea posible. A la que salgas en el almacén del depósito de chatarra, salta a la pista embarrada por medio de los coches. Sigue la pista hacia los tejados y desciende luego al punto de pintado situado abajo del todo.







NIVEL 17 BENTEN EN LLAMAS



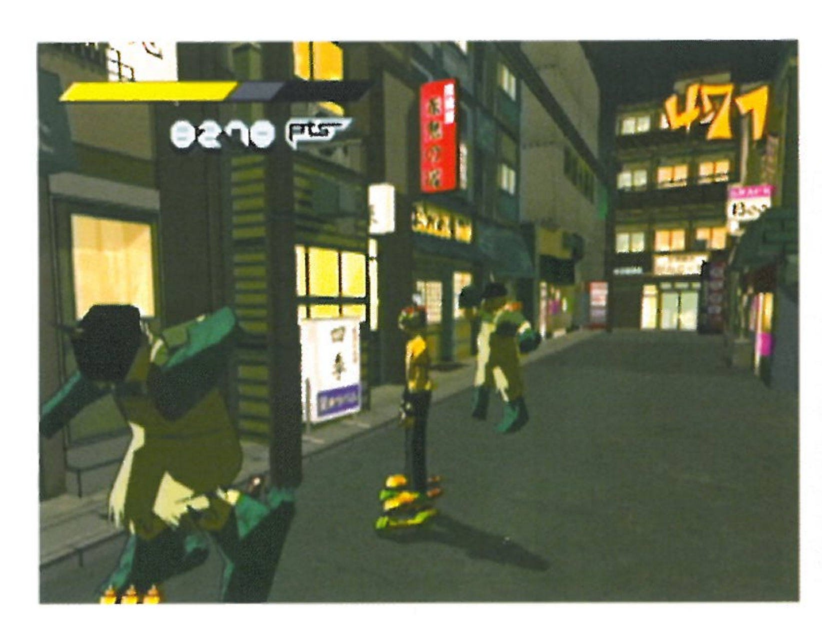
¡A pintar!

Este es el más fácil de los niveles de los Golden Rhinos. Pilla la pintura que tienes delante. Gírate y pinta la zona de atrás. ¡Evita al gigante a toda costa! Ve al final de la calle alta, recogiendo tanta pintura como puedas, y ábrete paso hasta el área de la rampa. Busca las flechas rojas y rocíalas. Ahora la entrada de la construcción central está abierta, así que baja al metro. Aguarda a que pase el tren y síguelo por la vía. Cuando llegues a la siguiente estación, sal por las escaleras. Puede que llegados a este punto tengas que usar los pasos elevados para volver a la calle alta y aprovisionarte de pintura. Localiza todos los puntos de pintado del ghetto de Benten y usa luego el metro para llegar al área del tobogán. Decora todos los puntos de pintado para completar el nivel.











NIVEL 18 DETRÁS DE LA MÁSCARA

Estos tipos son una especie de clones malvados de la banda de los Poison Jam. Uno de ellos se mueve por las calles y es fácil de atrapar. El segundo miembro de la pandilla sólo patina por las calles durante un corto período de tiempo antes de subir a los tejados; espera a que baje para marcarlo. El tercer miembro del grupo se mueve a lo largo de los cables de teléfono; no te molestes en perseguirlo, aguarda a que venga hacia ti. Pasa por el tobogán y salta a la segunda barra. Grindea por ella hasta el balcón. El último miembro aparecerá aquí para descansar, ¡momento en el que puedes marcarlo!

El último surco

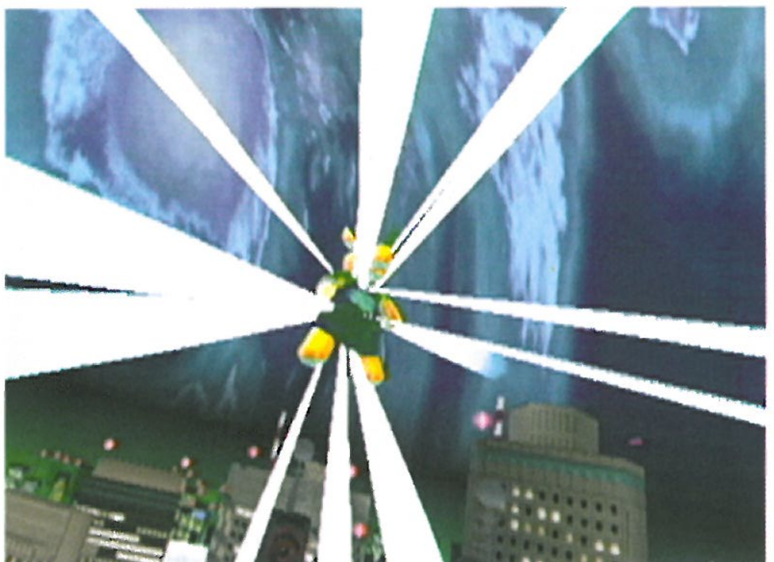
¡La batalla final se librará contra el mismísimo jefe la banda de los Golden Rhinos! Hay cuatro plataformas que giran alrededor del disco central. Las cuatro tienen un punto de pintado, custodiado por un rinoceronte que exhala fuego. A dos de las plataformas puedes llegar grindeando por la barra que se extiende entre ellas y el centro. Las otras dos sólo las puedes alcanzar abriéndote paso por una serie de ruedas dentadas rotatorias. En cuanto empieces a pintar, te atacará el rinoceronte; ¡pasa de él! Pinta tan rápido como puedas y vuelve al centro antes de que la plataforma caiga. Una vez pintadas todas las plataformas, el rinoceronte explotará y los escombros abrirán el podio central al chocar contra él. Grindea hasta lo alto del podio usando la barra y marca al jefe para completar el juego.











Trucos a tutiplén

Dragon's Blood

En la pantalla del título presiona X, Y, Y, X, X, Y e Y para poder utilizar los trucos del juego. Más tarde comienza una partida, páusala y presiona una de las siguientes combinaciones para activar cada truco:

Invulnerabilidad
Gatillo izquierdo + Gatillo derecho + Derecha

Pasar al siguiente nivel
Gatillo izquierdo + Gatillo derecho + Abajo

50.000 puntos de impacto
Gatillo izquierdo + Gatillo derecho + Izquierda



Kao the Kangaroo

En la pantalla del mapa presiona los dos gatillos e introduce las siguientes combinaciones para conseguir el efecto deseado:

Desbloquear el siguiente nivel
Arriba, Arriba. Izquierda, Abajo, X

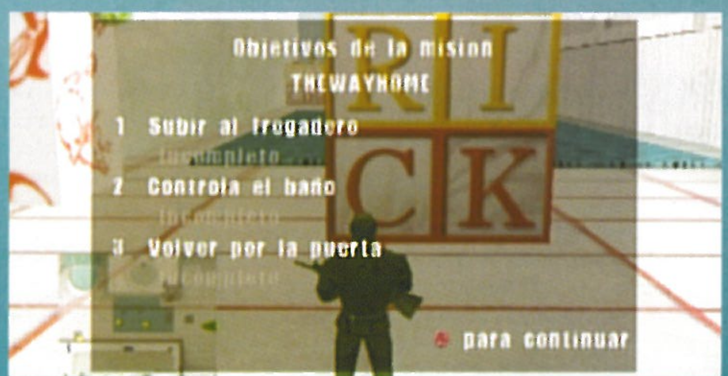
Desbloquear todos los niveles
Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, X

Punto de guardado extra
Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, A

Guante extra
Abajo, Derecha, Izquierda, Abajo, A







Army Men Sarge's Heroes

Los siguientes códigos debes introducirlos, como es lógico, en el submenú Introducir código del menú principal para poder acceder al nivel correspondiente:

Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZRD
Shrap Mission	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTRT
Showdown	ZBTSRL
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN

San Francisco Rush 2049

Para acceder al menú de trucos (llamado Vidas) debes iluminar Opciones en el menú principal y presionar la siguiente combinación:
Gatillo izquierdo + Gatillo derecho + X + Y

Circuito Intermedio
Finaliza 1°, 2° ó 3° en el Circuito Novato.

Circuito Extremo y pistas Misión y Presidio
Finaliza 1°, 2° ó 3° en el Circuito Intermedio.

Circuito Avanzado y pista Gauntlet
Finaliza 1°, 2° ó 3° en el Circuito Extremo.

Coche Venom
Reúne todas las monedas de plata en la modalidad Carrera.

Coche Crusher
Reúne 16 monedas de oro en la modalidad Carrera.

Coche Euro LX
Reúne 24 monedas de oro en la modalidad Carrera.

Coche Mini XS
Reúne 24 monedas de oro en la modalidad Carrera.

Coche GX-2
Reúne la mitad de la totalidad de las monedas de oro en la modalidad Carrera.

Pista Disco
Consigue 100.000 puntos en la modalidad Acrobacia.

Pista Oasis
Consigue 250.000 puntos en la modalidad Acrobacia..

Pista Warehouse
Consigue 500.000 puntos en la modalidad Acrobacia.

Modalidad Obstáculos
Consigue 1.000.000 puntos en la modalidad Acrobacia.

Arena de batalla Downtown
Consigue 100 muertos en la modalidad Batalla.

Arena de batalla Plaza
Consigue 250 muertos en la modalidad Batalla.

Arena de batalla Roadkill
Consigue 500 muertos en la modalidad Batalla.

Arena de batalla 8
Consigue 1.000 muertos en la modalidad Batalla.





Star Wars Demolition

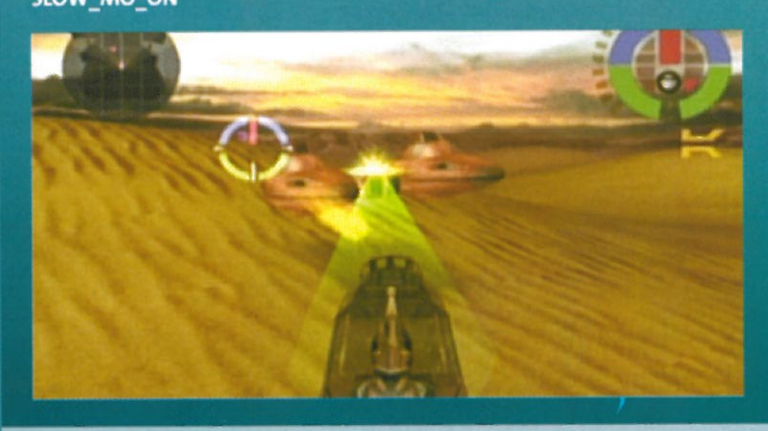
En el menú OPTIONS, entra en PREFERENCES. Una vez allí, aprieta al mismo tiempo los dos gatillos del mando e introduce los siguientes códigos para conseguir unas suculentas ayudas:

Desbloquear todos los personajes
WATTO_SHOP

Vehículo invulnerable
RAISE_THEM

Disminuir la fuerza de gravedad
LO_GRAV_ON

Reduce a la mitad la velocidad del juego
SLOW_MO_ON



Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

El juego más fuerte del mercado cuenta con algunos personajes ocultos:

Desbloquear a Ki-Adi-Mundi
Completa los siete niveles de entrenamiento y guarda el juego.

Desbloquear a Darth Maul
Completa el juego con Qui-Gon Jinn. En la pantalla de selección de personaje ilumina a Qui-Gon Jinn y presiona Start. Darth Maul sustituirá a Qui-Gon Jinn.

Desbloquear a Queen Amidala
Completa el juego con Obi-Wan Kenobi. En la pantalla de selección de personaje ilumina a Obi-Wan Kenobi y presiona Start. Queen Amidala sustituirá a Obi-Wan Kenobi.

Desbloquear a Captain Panaka
Completa el juego con Plo Koon. En la pantalla de selección de personaje ilumina a Plo Koon y presiona Start. Captain Panaka sustituirá a Plo Koon.

Desbloquear a Droidekas
Completa el juego con Plo Koon.

Desbloquear a Kaadu Race
Completa el juego con Adi Gallia.

Desbloquear Survival Challenge
Completa el juego con Mace Windu.

Tom Clancy's Rainbow Six

Para acceder a los siguientes trucos debes empezar una partida y presionar la siguiente combinación de botones en cualquier momento:

Avatar God
Arriba (stick analógico) + Abajo (cruceta) + A

Team God
zquierda (stick analógico) + Abajo (cruceta) + A

Heavy Brathing
Abajo (stick analógico) + Abajo (cruceta) + A

Big Head
Arriba (stick analógico) + Abajo (cruceta) + X

Mega Head
Izquierda (stick analógico) + Abajo (cruceta) + X

Polska
Abajo (stick analógico) + Abajo (cruceta) + X

Brains
Arriba (stick analógico) + Abajo (cruceta) + Y

Stumpy
Izquierda (stick analógico) + Abajo (cruceta) + Y

Side Scroller
Abajo (stick analógico) + Abajo (cruceta) + Y

Victory
Arriba (stick analógico) + Abajo (cruceta) + B

Clodhopper
Izquierda (stick analógico) + Abajo (cruceta) + B

Rudeness
Abajo (stick analógico) + Abajo (cruceta) + B

Tony Hawks Pro Skater 2

El juego más rapaz cuenta con un montón de sorpresas:

Desbloquear Kid Mode
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career tres veces.

Desbloquear Perfect Balance
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career cuatro veces.

Desbloquear Wire Frame Mode
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career ocho veces.

Desbloquear Slow-Motion Tricks
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career nueve veces.

Desbloquear Smooth Mode
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career 12 veces.

Desbloquear Moon Physics
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career 13 veces.

Desbloquear Disco Mode
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career 14 veces.

Desbloquear Flip Level
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career 15 veces.

Desbloquear a Spiderman
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career con un "skater" creado.

Desbloquear a Officer Dick
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career.

Desbloquear a Private Carrera
Completa todos los gap en cada uno de los niveles regulares en el modo Career.

Desbloquear a McSqueeb
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career con Tony Hawk.

Desbloquear el nivel Chooper Drop
Gana las tres medallas de oro con todos los personajes.

Desbloquear el nivel Skate Heaven
Completa todos los objetivos de nivel en el modo Career con todos los "skaters" originales, Officer Dick, Spiderman y un "skater" creado.

Desbloquear la secuencia de vídeo Bails
Gana una medalla en cada competición con cualquier personaje.

Desbloquear la secuencia de vídeo Neversoft Makes
Gana tres medallas de oro con Private Carrera.

Desbloquear la secuencia de vídeo de los skaters
Gana el oro en las tres competiciones con un personajes para conseguir su vídeo.

Medidor especial al máximo
Pausa el juego, mantén presionado el Gatillo izquierdo e introduce la siguiente combinación: A, Y, B, B, Arriba, Izquierda, Y, X.

Turbo Mode
Pausa el juego, mantén presionado el Gatillo izquierdo e introduce la siguiente combinación: Abajo, X, Y, Derecha, Arriba, B, Abajo, X, Y, Derecha, Arriba, B.

Big Head Mode
Pausa el juego, mantén presionado el Gatillo izquierdo e introduce la siguiente combinación: X, B, Arriba, Izquierda, Izquierda, X, Derecha, Arriba, Izquierda.

Desbloquear todo
Pausa el juego, mantén presionado el Gatillo izquierdo e introduce la siguiente combinación: A, A, A, X, Y, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, X, Y, A, Y, B, A, Y, B.





PLANETARIO

CARTAS, LISTA DE JUEGOS Y CONTENIDOS PREVISTOS PARA EL PRÓXIMO MES

BUZÓN

Shenmue y el castellano

Lucía Saavedra (A Coruña)

Buenas, Dream-planeteros. Otra vez yo y vengo cargada de preguntas. Ahí van:

¿Hay alguna posibilidad, por remota que sea, de que el Shenmue llegue a salir en español?

Sería más probable que Bill Gates donara toda su fortuna al partido demócrata. Shenmue sólo cuenta con una versión en perfecto inglés y no habrá ninguna en castellano.

¿Skies of Arcadia va a ser en español o va a caer tan bajo como Shenmue? ¿Y Grandia II?

Lo más probable es que Skies of Arcadia sí tenga subtítulos en castellano. Lo de Grandia II es un poco más difícil. De momento el juego sólo está disponible en japonés e inglés... porque su lanzamiento en nuestro país es menos seguro que el Twingo de Rubencebú.



¿Se sabe ya la fecha de salida del Skies of Arcadia? ¿Y la del Phantasy Star Online?

Sí y sí. Abril y principios de febrero, respectivamente (para que luego digan que malgastamos espacio escribiendo tonterías).

He oído hablar de un tal Lack of Love? ¿Sabéis de qué va? ¿Merece la pena? ¿Cuándo va a salir en España?

Lack of Love es un RPG bastante surrealista que apareció el pasado mes de noviembre en Japón. El juego te propone meterte en la piel de un robot que debe descubrir nuevos mundos donde pueda instalarse la raza humana. La verdad es que, teniendo en cuenta que el título tiene influencias de los simuladores de ligue que tanto gustan a los nipones, es bastante difícil que llegue a nuestro país.

De coches y puerco espines

David Yáñez (La Coruña)

¡Hola colegas! Me llamo David y tengo 14 años. Me encanta vuestra revista y por eso tengo todos vuestros números. Voy a haceros unas preguntas. ¿Preparados?

...listos, ya.

¿Cómo puedo conseguir más plazas de garaje en el MSR?

Pues como no le pongas una vela a Santa Rita es bastante complicado. Las plazas de garaje son tres y no hay manera de aumentarlas.

¿Cuánto cuesta el cable RGB? ¿Dónde puedo conseguirlo?

Puedes conseguir uno desde 2.500 pesetas en cualquier tienda de videojuegos o similar.

¿Va a salir algún juego de rallys nuevo para la Dreamcast?

Después de la lamentable cancelación de la versión de Colin McRae, en el futuro no se vislumbra ningún otro juego de rallys.

¿En qué mes del 2001 saldrá Sonic Adventure 2?

Aún tendremos que esperar un poco para poder disfrutar con la segunda parte de las aventuras del puerco espín más *punkie* desde Espinete porque el juego no llegará a Europa hasta finales de año.

Gracias por atenderme y feliz navidad a todos los que contribuyen para que esta revista sea tan buena.

Y próspero año para todos los que contribuís con vuestro apoyo (y dinero) a que podamos seguir haciéndola.





Sobre ruedas

Juan José Molero (Linares, Jaén)

Los reyes magos me han traído una Dreamcast (Fui de compras con los R.R.M.M.) y el juego MSR. Sé que la Dreamcast se puede piratear con un CD que se llama Utopía, ¿Es cierto?

Que quede entre nosotros (y que no nos escuche Sega): el CD de Utopía permite jugar con copias "de seguridad" de los juegos de Dreamcast (negaremos haber escrito esto ante un juez).

¿Mola el Vanishing Point más que el videoclip de Tamara? Porqué estoy a punto de comprarlo.

Te aseguramos que mola muchísimo más que todos los vídeos de Tamara y Leonardo Dantés juntos. Es un juego impresionante que está a la altura de Metropolis Street Racer.

Me encantan los coches ¿Qué juegos de este género saldrán en este feliz 2001?

Sobre todo destaca la versión para Dreamcast de Daytona USA, pero también se pondrá a la venta Exhibition of Speed e incluso circulan rumores sobre una posible versión de Driver 2.

Ya he jugado al 18 Wheeler y mola como Paco Porras cantando ama de casa o más. ¿Cuando saldrá en España?

Su lanzamiento está previsto, en principio, para este año, aunque todavía no tiene fecha definitiva. Por cierto, deberías dejar de mirar tanto la televisión a según que horas porque tanta referencia a *freakies* nos está empezando a preocupar.

¿Quién es Rubencebú?

Pues es un chico con gafas, bajito, bastante calvo y muy aficionado a cantar temas de Camilo Sesto en el karaoke que trabaja en esta revista. Empezó coordinando el reparto de cafés y ha llegado hasta jefe de redacción.

Aquí un *viciao*

Xavier Ibáñez (Vinarós, Castellón)

Hola *viciaos*. Soy un *viciao*. ¿Cómo os va *viciaos*? Me parece que se me ha *pegao* la palabra *viciao*. Bueno, al lío Montepío.

No entendemos porqué nos llamas *viciaos*, el hecho de que nos pasáramos toda la Noche Vieja jugando con la Dreamcast no quiere decir nada. Así nos ahorramos unas pesetillas... y el dolor de cabeza del día siguiente.

¿Qué ha pasado con la VMS que se puede escuchar música?

Pues sigue en proceso de desarrollo. Se está perfeccionando, puliendo, mejorado... vamos que todavía no tiene ninguna fecha de lanzamiento prevista.

Decidme una cifra aproximada de lo que costará la unidad Zip y si se puede descargar música y después grabarla en un CD.

No existe un precio definitivo para la unidad Zip ni para su hermano Zap (lo sentimos, teníamos que decirlo), pero seguro que no costará más cara que las destinadas a ordenadores. Se podrá descargar música a la propia unidad Zip, aunque no es probable que se pueda pasar a CD. Sigamos con los vicios, digo, preguntas.

Decidme una cosa, ¿Sega va a hacer algún DVD exclusivo de ella para la Dreamcast?

Esa es la idea. En Inglaterra se puso a la venta un DVD compatible que no era oficial, pero el DVD de Sega no creemos que tarde mucho en ver la luz, sobre todo teniendo en cuenta que la Play 2 cuenta con uno de serie y la Dreamcast no puede ser una segundona.

Decidme alguna web para descargar minijuegos y decídmelo con los pasos, o sea detalladamente, por favor.

Una de las mejores páginas para descargar minijuegos de la VM es www.vmucentre.co.uk. Encontrarás varios jueguecillos si vas a la opción VMU Games y, lo mejor de todo, es que te explican paso a paso como hacerlo. Una joya de página, oye.

Muchas gracias por vuestras respuestas *viciaos* y sobre todo si me publicáis, hasta luegorrr *viciaos*.

Pues nada, muchas gracias a ti por calificarnos de una forma tan acertada y agradable. Hasta otra *viciaíllo* que nosotros seguimos con los pelotazos, los caliqueños y el sexo (poco que está muy caro).

El futuro de Sega

Hugo Tobío (Getxo, Vizcaya)

Bonita revista y blah, blah, blah (me salto el párrafo de adulación confiando que no sea necesario para la publicación de la carta).

Ya ves que no es necesario. A partir de ahora estás en nuestra lista negra, pero aquí está tu carta.

Me compré la PS2, pero finalmente la he vendido. No, no he subido el precio en la reventa ni nada parecido, sólo he recuperado la inversión. Hice esto por la increíble carencia de títulos que hay para la consola y porque por ese precio os podéis imaginar todo lo que he comprado para mi Dreamcast.

Sabia decisión la que has tomado. Esperamos que muchos sigan tu ejemplo (y compren alguna revista de paso, a poder ser la nuestra).

Mis preguntas son las siguientes. ¿Es posible que cuando Sega lance su nueva consola los juegos y periféricos de la Dreamcast actual sean compatibles? (como hace Sony) ¿Cuando la lanzarán al mercado?

Seguro que si Sega lanza una nueva consola los juegos y periféricos serán compatibles. De esta manera te aseguras una clientela fija que se ahorrará unas pesetillas que siempre se agradecen. De todas formas, aunque Sega ya está hace tiempo investigando nuevas tecnologías que se podrían incorporar a una nueva máquina, no creemos que se decidan a hacerlo hasta saber si la Dreamcast ha tenido el suficiente éxito.

¿Cual es la arquitectura interna de la DC y sus Mhz?

¿Quieres datos?, pues aquí tienes unos cuantos: la CPU de la Dreamcast cuenta con 128 bits para cálculos 3D y 200 Mhz, la memoria principal es de 16 MB, la de vídeo de 8 MB y la de audio de 4 MB. El procesador gráfico puede llegar a mover 3 millones de polígonos por segundo y es capaz de gestionar técnicas como las sombras gouraud, los mapas de textura con corrección de perspectiva o efectos de transparencia.

Venga un saludo, y confío en que mis preguntas os parezcan interesantes, (sobre todo la primera...)

Sí, nos han parecido bastante interesantes tanto tus preguntas como las del resto de lectores (haya o no peloteo de por medio). Y es que a los ojos de Dream Planet todos sois igual de... necesarios.

Héroes de carne y hueso

Óscar García (Alicante)

¡Hola¡ ¿Qué tal? Supongo que ya estaréis ciegos de tanto jugar, así que, parar un momento.

Bueno, ya paramos, pero porque estemos todo el día pegados al mando no nos pongas a vender cupones.

¿Sabéis cuándo saldrá la peli de Resident Evil y Tomb Raider?

La película de Tomb Raider se estrenará en Estados Unidos durante el mes de junio, así que en verano ya podremos disfrutar con Angelina Jolie, la Lara de carne y hueso. La película de Resident Evil está bastante en el aire. Aunque ya hay productora, guión y director, para el estreno falta aún bastante.

A causa de mi escasez de juegos he decidido que me regalen en enero por mi cumpleaños Quake III y Tomb Raider Chronicles. ¿Merecen la pena?

Quake III Arena seguro que merece la pena. La nueva aventura de Lara es un tema más peliagudo: aunque no deja de ser básicamente lo mismo de siempre, los hay que nunca se cansan de ver a la arqueóloga dando saltitos. Si estás entre estos últimos, no te defraudará.





¿Cómo se le ocurre a Capcom versionar la primera parte de Dino Crisis con la segunda parte ya en las tiendas?

Eso mismo pensamos nosotros, pero como solemos decir por aquí: la pela es la pela.

¿Qué se sabe de juegos prometidos como Evolva, Age of Empires II o alguna aventura gráfica del estilo de Broken Sword?

No se sabe demasiado de ninguno de los juegos que nombras. Los proyectos de Evolva y de Age of Empires II están bastante parados y no tienen ni fecha de lanzamiento. Que nosotros sepamos todas las aventuras que van a salir para Dreamcast tienen gráficos pero no se parecen a Broken Sword.

Bueno, eso es todo y una cosa más... ¡No sufráis que la Dreamcast no perecerá ante la sucia consola de Sony!

Lo de sucia lo dices por el color, ¿no?

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS

24 HORAS DE LE MANS
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%

AEROWINGS
Género: Simulación aérea
Distribuidor: Netac
Puntuación: 40%

ARMY MEN: SARGE'S HEROES
Género: Acción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 55%

BANGAI-O
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 66%

BLUE STINGER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%

BUGGY HEAT
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 59%

CAPCOM VS. SNK
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 87%

CHUCHU ROCKET!
Género: Puzzle
Distribuidor: Sega
Puntuación: 79%

CRAZY TAXI
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 93%

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 58%

DEAD OR ALIVE 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 95%



DEADLY SKIES
Género: Arcade aéreo
Distribuidor: Konami
Puntuación: 76%

DINO CRISIS
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 78%

DISNEY'S DINOSAUR
Género: Aventura
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 68%

DRAGON'S BLOOD
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 63%

DYNAMITE COP
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%

ECW HARDCORE REVOLUTION
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 44%

ECCO THE DOLPHIN
Género: Aventuras marinas
Distribuidor: Sega
Puntuación: 82 %

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Género: Deportes
Distribuidor: Konami
Puntuación: 51%

EVOLUTION
Género: RPG
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 78%

F1 WORLD GRAND PRIX
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%

F1 WORLD GRAND PRIX II
Género: Conducción
Distribuidor: Konami
Puntuación: 65%

F355 CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 86%

FUR FIGHTERS
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 82%

GAUNTLET LEGENDS
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 77%

HIDDEN & DANGEROUS
Género: Acción/Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 71%

JET SET RADIO
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 93%

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 74%

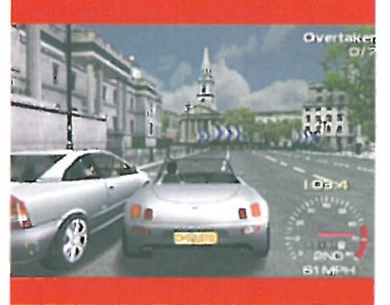
KAO THE KANGAROO
Género: Plataformas
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 60%

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 87%

LOONEY TUNES: SPACE RACE
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 89%

MAKEN X
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

METROPOLIS STREET RACER
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%



MARVEL VS. CAPCOM
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80%

MARVEL VS. CAPCOM 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 89%

MDK 2
Género: Acción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 70%

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 65%

MONAGO GP RACING SIMULATION
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 69%

MR. DRILLER
Género: Puzzle
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 78%

NBA 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%

NBA SHOWTIME
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 70%

NHL 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

POWER STONE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 90%

POWER STONE 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 93%

PSYCHIC FORCE 2012
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 66%

QUAKE III ARENA
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 91%

RAINBOW SIX
Género: Estrategia
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 70%

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: Plataformas
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 91%

READY 2 RUMBLE BOXING
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 90%

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 94%

RECORD OF LODOSS WAR
Género: RPG
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 88%

RED DOG
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 65%

RESIDENT EVIL 2
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80 %

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 82%

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 98%



RE-VOLT
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 72%

SAN FRANCISCO RUSH 2049
Género: Conducción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 65%

SAMBA DE AMIGO
Género: Musical
Distribuidor: Sega
Puntuación: 92%

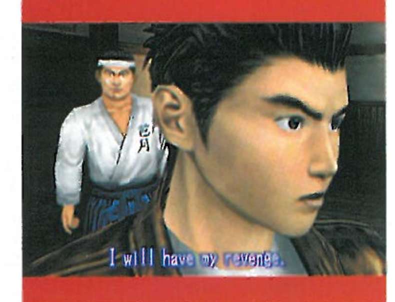
SEGA EXTREME SPORTS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 73%

SEGA GT
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 88%

SEGA RALLY 2
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

SWWS 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%

SHENMUE
Género: FREE
Distribuidor: Sega
Puntuación: 98%



SWWS 2000 EURO EDITION
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 76%

SHADOWMAN
Género: Aventura
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 85%

SILENT SCOPE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Konami
Puntuación: 76%

SILVER
Género: Action-RPG
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%

SLAVE ZERO
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 74%

SNOW SURFERS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 43%

SONIC ADVENTURE
Género: Aventura
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%

SOUL CALIBUR
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%



SOUL FIGHTER
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%

SPACE CHANNEL 5
Género: Musical
Distribuidor: Sega
Puntuación: 92%

SPEED DEVILS
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 73%

STAR WARS DEMOLITION
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 65%

STAR WARS: EPISODE I RACER
Género: Conducción
Distribuidor: Electronic Arts
Puntuación: 73%

STAR WARS: EP. I JEDI POWER BATTLES
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Electronic Arts
Puntuación: 75%

STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 82%

STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 79%

STREET FIGHTER III THIRD STRIKE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80%

SUPER MAGNETIC NEO
Género: Plataformas
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 62%

SUPER RUNABOUT
Género: Conducción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 55%

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 75%

TECH ROMANCER
Género: Beat´em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 83%

TEE OFF
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 70%

THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%

TIME STALKERS
Género: RPG
Distribuidor: Sega
Puntuación: 64%

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Netac
Puntuación: 70%

TOMB RAIDER CHRONICLES
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 79%

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 86%

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 81%

TOY COMMANDER
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%

TOY RACER
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Género: Deportes
Distribuidor: Proein
Puntuación: 94%



TRICKSTYLE
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 75%

UEFA DREAM SOCCER
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%

UEFA STRIKER
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 68%

V-RALLY 2: EXPERT EDITION
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 79%

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Género: Shoot´em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 68 %

VIRTUA TENNIS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%



VIRTUA ATHLETE 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%

VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

VIRTUA STRIKER 2
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%

WACKY RACES
Género: Carreras
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 78%

WWF ROYAL RUMBLE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 67%

WORMS ARMAGEDDON
Género: Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 69%

ZOMBIE REVENGE
Género: Acción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 71%

En el próximo número:

Última parte de las guías de Shenmue y Tomb Raider Chronicles

Todos los secretos de Tony Hawk's Pro Skater 2

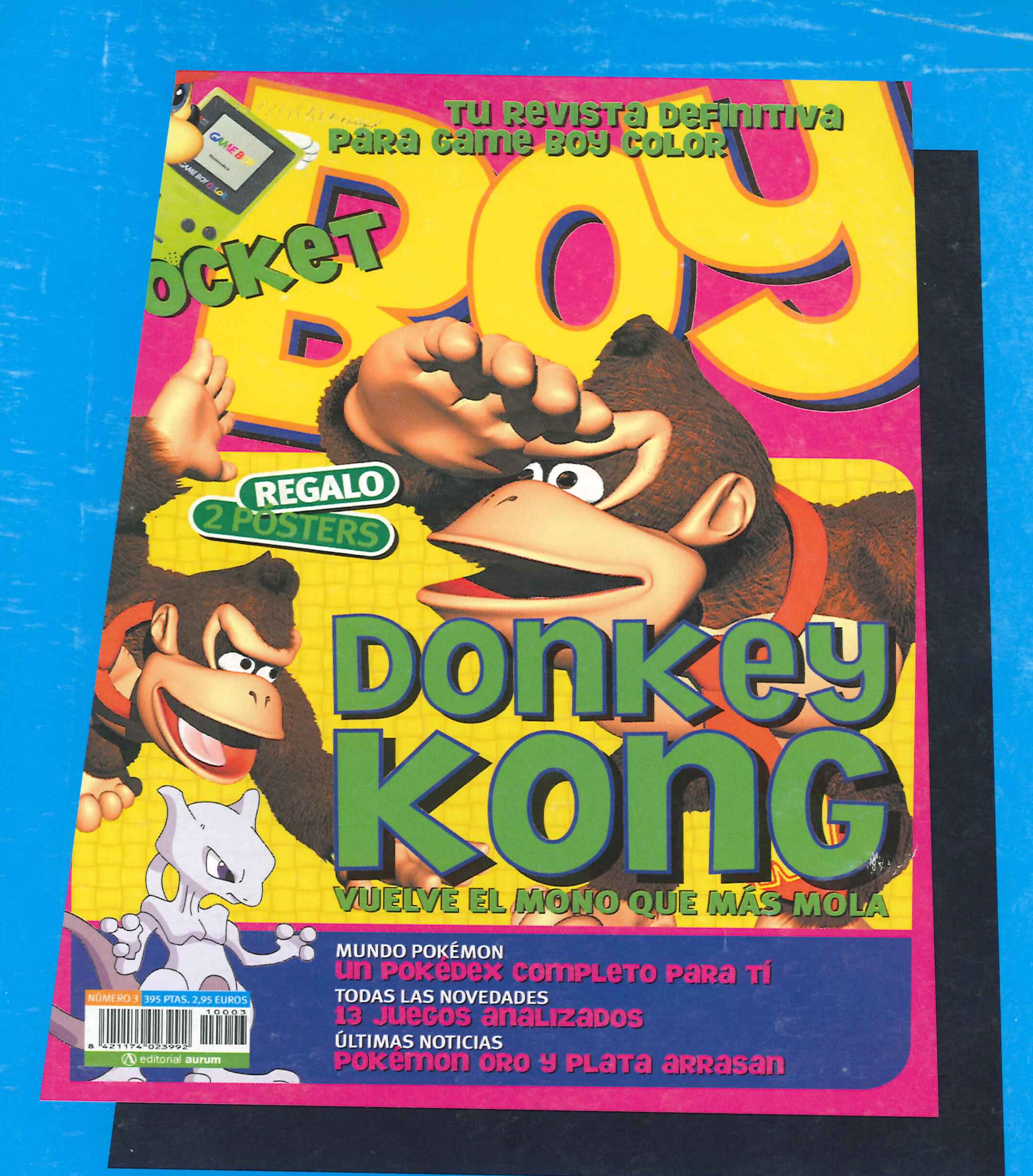


Phantasy Star Online, Vanishing Point, Daytona USA 2001, Ducati World, Alone in the Dark: The New Nightmare ... y muchos más.

¡En tu kiosco a partir del 15 de febrero!

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

Nota: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.



LA REVISTA

QUE ESTABAS ESPERANDO

PARA TU GAME BOY

POR SÓLO 395 PTAS